HITMAN 3
Großer Test: Famoser Abschluss der Assassinen-Trilogie!

GOTHAM KNIGHTS
Alle Infos zum nächsten DC-Superhelden-Abenteuer

PC Games
Wissen, was gespielt wird

EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

FALLOUT: NEW VEGAS
Was in New Vegas passiert, bleibt in New Vegas! Einer der besten Teile der RPG-Reihe verschlägt euch in die postatomare Glitzermetropole.

MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION
Endlich handfeste Infos zum Remake der Klassiker-Reihe – wir sprachen mit den Entwicklern!

RESIDENT EVIL: VILLAGE
Vampire statt Zombies, Ego-Perspektive, gewohnt hoher Gruselfaktor – wir verraten euch, was ihr zu Resi 8 wissen müsst.

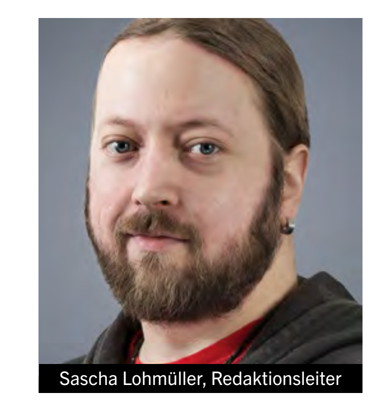


AUSGABE 343
03/21 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Altbewährtes für zukünftige Generationen


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

„Früher war alles besser." Diesen Satz hört man immer wieder und das wahrscheinlich schon, seit Menschen denken können. Nun kann man aufgrund der aktuellen Situation nur schwerlich dagegen argumentieren, aber natürlich ist die Aussage im Normalfall übertrieben. Denn schließlich gibt es heutzutage viele Dinge, die man nicht mehr missen möchte. HD-Fernsehen, das Internet als Informationsquelle, Chips mit Bier-Geschmack – die Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Wie so oft steckt aber natürlich auch ein Fünkchen Wahrheit in einer solchen Bemerkung, denn oft ist sie mit der Sehnsucht nach simpleren, glücklicheren Zeiten verbunden. Als der Fußball etwa noch ein Sport für schlecht verdienende Schnauzbartträger war. Oder Chartsmusik noch von langhaarigen Typen gemacht wurde, die über den Teufel gesungen haben. Auch für Bioware- im Allgemeinen oder Mass-Effect-Fans im Speziellen waren die letzten Jahre eher enttäuschend. Andromeda konnte nicht an die vorangegangene Trilogie anschließen und statt Baldur's Gate, Dragon Age und Knights of the Old Republic gab es die Dauerbaustelle Anthem. Doch nun ist womöglich Besserung in Sicht, denn neben einem vierten Dragon Age und einem fünften Mass Effect, die sich in verschiedenen Entwicklungs- bzw. Konzeptionsstadien befinden, lockt im Mai die Legendary Edition von Mass Effect. Die poliert die ursprüngliche Trilogie optisch noch einmal gehörig auf und hat neben den drei Hauptspielen auch noch den Großteil des DLC-Portfolios an Bord. Wir konnten das Remake-Paket nun erstmals ausführlich begutachten und zudem ausgiebig mit den Entwicklern reden – alles dazu lest ihr in unserer Coverstory.

Einen ersten, richtig umfangreichen Blick konnten wir auch auf Resident Evil: Village werfen. Der achte Hauptteil von Capcoms Horror-Reihe knüpft nach den beiden gelungenen Remakes von Teil 2 und 3 wieder an die mit Resident Evil 7 begonnene Modernisierung der Reihe an und setzt somit wieder auf Ego-Perspektive und Gruselgestalten abseits von Wesker, Zombies und Co. Was wir über die düstere Vampirstory erfahren haben und davon halten, lest ihr ab Seite 16.

Ansonsten begutachten wir im Vorschau-Teil noch das nach wie vor etwas kryptische Ostblock-Bioshock Atomic Heart, das sich jüngst mit einem Trailer zurückmeldete, das nächste DC-Abenteuer Gotham Knights oder die Early-Access-Version von Everspace 2.

Den ersten großen Blockbuster-Test 2021 können wir euch ebenfalls bieten: Hitman 3. Warum der Abschluss der Reboot-Trilogie im Test unsere Erwartungen übertraf und sich zu einem absoluten Serien-Highlight mauserte, lest ihr ebenso im Testteil wie unsere finalen Eindrücke zum neuen Gruseltitel der Layers-of-Fear-Macher, The Medium, zum pelzigen Schleich-Gemetzel Werewolf: The Apocalypse – Earthblood oder zum Action-Adventure Gods Will Fall.

Im Magazin-Teil hingegen widmen wir uns unter anderem den Trends des Jahres 2021 – auf welche Entwicklungen können wir uns in diesem Jahr gefasst machen? Außerdem: Das Konzept Early Access ist nun eine runde Dekade alt, Zeit also, mal einen Blick darauf zu werfen und den Status Quo zu betrachten. Käufer der Extended-Ausgabe freuen sich zudem über fünf weitere Specials und natürlich unsere Vollversion – diesmal entführen wir euch ins postapokalyptische Nevada: im RPG-Hit Fallout: New Vegas. Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Falls es jemandem noch nicht aufgefallen ist: Die ersten vier Buchstaben im Untertitel Village bei Resi ergeben die römische Zahl 8, zumindest wenn man den zweiten Buchstaben ebenfalls großschreibt. Falls es jemandem auch noch nicht aufgefallen ist: Das ist ziemlich käsig. VIllage. Sieht nach Tippfehler aus. +++

+++ Im Mai dürften wir vielbeschäftigt sein, denn eine kurze Frage in die Runde zum Thema Mass Effect: Legendary Edition wurde einstimmig mit „Also ich spiel die auf jeden Fall noch mal durch!" beantwortet. +++

+++ Apropos Umfrage: Niemand mag Robin. Sorry, Gotham Knights. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Da war der Januar noch nicht mal vorbei und wir hatten mit Hitman 3 schon den ersten Zugang in unserem Einkaufsführer. Das hatten wir gefühlt schon recht lange nicht mehr so früh im Jahr. +++

+++ Nach Godfall in der letzten und Gods Will Fall in dieser Ausgabe freuen wir uns schon auf den Test zu Gods Have Fallen in der nächsten. Oder sowas in der Art. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Leserbriefe: Nächste Ausgabe geht es weiter/los. Planung läuft. Zuschriften könnten noch ein paar mehr sein. +++

+++ In der letzten Ausgabe hatten wir in der Heftvorschau noch gehofft, dass wir Outriders und Stronghold: Warlords für euch testen können – mittlerweile sind beide Spiele auf April bzw. März verschoben, wodurch es auch für die nächste Ausgabe knapp werden könnte. Dafür wurde wohl der Ausdruck „Alle Angaben ohne Gewähr" erfunden … +++

INHALT 03/2021


MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION 10


RESIDENT EVIL: VILLAGE 16



HITMAN 3 38

AKTUELL

TEST

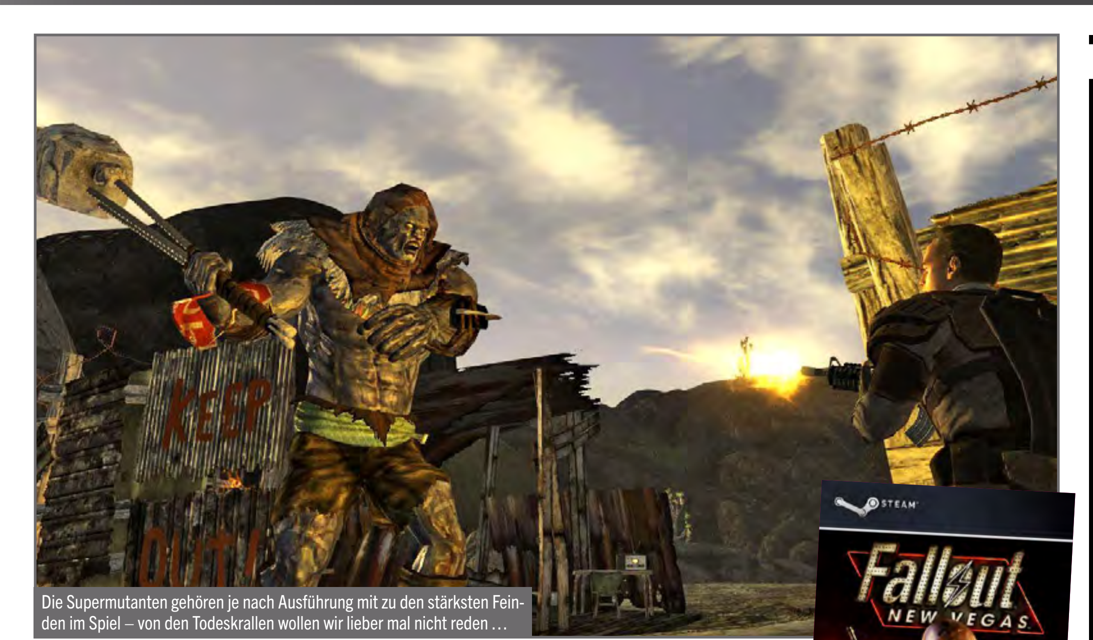
MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

… und das ist auf den DVDs:



Die Supermutanten gehören je nach Ausführung mit zu den stärksten Feinden im Spiel – von den Todeskrallen wollen wir lieber mal nicht reden …


Die Gegend rund um New Vegas mag ein totes Land sein. Aber wartet nur mal, bis es euch in die belebten Straßen der Stadt selbst verschlägt!


Das V.A.T.S.-System war in Fallout 3 eine kleine Revolution, in New Vegas funktioniert es mindestens ebenso gut und erlaubt uns gezieltes Kämpfen.

FALLOUT: NEW VEGAS*

Fallout 3 war die bereits verdammt gute Pflicht, mit Fallout: New Vegas folgte die Kür: Im postapokalyptischen Las Vegas samt Umgebung wollen wir in Fallout: New Vegas wissen, wer uns in den Kopf geschossen hat und begeben uns dafür in ein Abenteuer, das serientypisch einen tollen Spagat zwischen ernster, emotionaler Handlung und völlig durchgeknallten, schrägen Momenten hinlegt. Wahlweise aus der Ego- oder der Third-Person-Perspektive erwarten uns moralische Entscheidungen, Fraktionen, denen wir uns anschließen können –dies aber nicht müssen, Skills, Perks und mehr, die verbessert werden wollen und actionreiche Gefechte. Dank des auch heute noch gut funktionierenden V.A.T.S.-Systems, mit dem wir Feinde kurzzeitig einfrieren und gezielt ihre Körperteile angreifen können, fühlt sich New Vegas bei all der Action trotz allem auch in dieser Hinsicht stets wie ein vollwertiges Rollenspiel an.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion von Fallout: New Vegas handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Rollenspiel
Publisher: Bethesda
Veröffentlichung: 22. Oktober 2010

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP/Vista/7, Prozessor mit mind. 2,0 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Grafikkarte der NVIDIA GeForce 6 Serie oder ATI 1300XT Serie, 10 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows XP/Vista/7, Prozessor mit mind. 2,0 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Grafikkarte der NVIDIA GeForce 6 Serie oder ATI 1300XT Serie, 10 GB freier Festplattenspeicher

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt eure Codes daher spätestens bis zum 31. August 2021. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

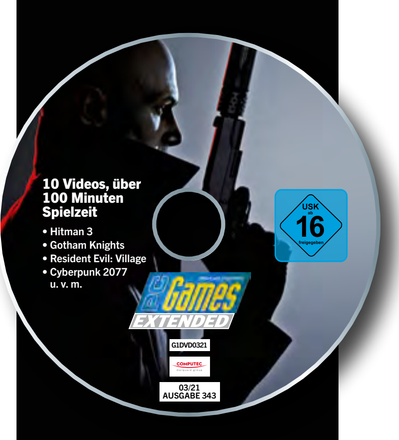
DVD 1

TEST
- Hitman 3

VORSCHAU
- Gotham Knights
- Little Nightmares 2
- Persona 5 Strikers
- Resident Evil: Village
- The Medium

SPECIAL
- Cyberpunk 2077 – Technikvergleich: PC vs. Playstation 4
- FIFA 21: Mythos Momentum – Verarscht EA seine Spieler?
- Leserwahl: Eure besten Spiele des Jahres 2020
- PC-Releases 2021: Neue PC-Highlights im Überblick

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player



DVD 2

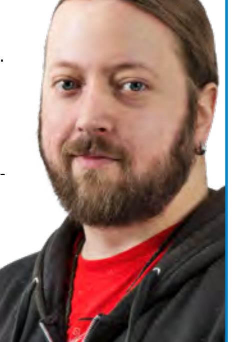
SPECIAL
- Das waren unsere Highlights des Jahres 2020
- Grafik Bomben 2021: Die schönsten Spiele dieses Jahres
- Grafik-Highlights 2020: Die schönsten Spiele des Jahres
- Runter vom Index! Diese Spiele wurden 2020 de-indiziert
- Shitstorms 2020: Die größten Aufreger des Jahres
- Spiele Enttäuschungen 2020: Hoffnungstöter des Jahres
- Spiele-Gurken 2020: Die schlechtesten Spiele des Jahres
- Warum Spiele auch einfach mal Spiele sein sollen



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter / CvD



Spielt gerade:
WoW: Shadowlands, Apex Legends, Deep Rock Galactic, Cyberpunk 2077, mal wieder Endless Space 2. Und FIFA 21 auf der PS5.

Hört gerade:
Viel zu wenig Zeug und muss mal die Neuerscheinungen durchgehen.

Schaut gerade:
Diverse Filme von seiner „Muss ich endlich mal gucken"-Blu-ray-Liste. Zuletzt: Lords of Chaos und Don't Breathe

Geht erstmal urlauben:
Verabschiedet sich direkt nach Redaktionsschluss in den Urlaub. Programm: Super Bowl live gucken und dann ausschlafen, virtuell Karneval feiern, Hobbyraum ausmisten und auf Vordermann bringen, viel kochen. Für Videospiele wird sicher auch etwas Zeit sein …;p

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Spielt aktuell:
Fallout 76 (PC), Bravely Default 2 (NSW), Sackboy (PS5)

Schaut aktuell:
Verschiedene True-Crime-Serien, die Hercule-Poirot-Verfilmungen mit Peter Ustinov, DDR-Polizeiruf (schon schlimm, aber ich bin ja leidensfähig)

Und sonst:
Die Tage ziehen derzeit sehr gleichförmig vorüber, deswegen muss ich jeden Monat aufs neue Grübeln, was ich euch eigentlich zu erzählen habe. Nicht so viel.

Pro-Tipp:
Leidet ihr unter akuter schlechter Laune, schaut euch das The-Wall-Cover von Alleinunterhalter Gleyfy Brauly auf YouTube an. Innerhalb einer Minute ist das Leben wieder toll.

KATHARINA PACHE | Leitende Redakteurin



Spielt gerade:
Hades, Dead Cells, Hitman 3

Hört gerade:
Wenig Musik, denn zuhause brauche ich nicht unbedingt Kopfhörer und Beschallung, um mich abzuschotten.

Blättert gerade:
Im Wälzer Video Games you will never play vom Unseen64-Kollektiv. Tolle Fundgrube für Informationen zu eingestellten Titeln aller Art. Auf deren Webseite findet man auch ganz viele Nerd-Informationen.

Und sonst so:
Berichten kann man derzeit nicht viel, passiert ja nichts. Mein Kontakt mit der Außenwelt bestand heute im Besuch des Wasserablesers (mit Maske und Abstand). Und was ist eigentlich dieses WandaVision, von dem alle reden?

LUKAS SCHMID | Leitender Redakteur Online



Spielt gerade:
Immortals: Fenyx Rising. Sehr faire Achievements!

Spielt bald nochmal:
Control, diesmal in der Ultimate Edition. Bei meinem Test damals hatte ich keine Zeit, alles einzusammeln. Was für ein Frevel!

Guckt aus dem Fenster:
und beschließt fast jeden Tag, dass es heute schon ziemlich kalt ist und eventuell regnet es ja auch später und sowieso und überhaupt und deswegen bleibt das Rad stehen und ich nehme stattdessen das Auto. Langsam ist's mal genug der Faulheit!

Schaut gerade:
WandaVision. Doch ja, das taugt.

Hört gerade:
die finalen Folgen der letzten Staffel von The Magnus Archives. Ich will nicht, dass es zu Ende geht!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
Horizon: Zero Dawn, NBA 2K21, FIFA 21, Destruction AllStars (alle auf PS5), Football Manager 2021

Hört gerade:
Verschiedene Podcasts

Liest gerade:
Vaterland von Robert Harris und ein paar alte Batman-Comics

Schaut gerade:
Viel Wrestling, Brooklyn Nine-Nine – Season 6, alle Filme mit Bruce Campbell und ein paar Horrorklassiker

Und sonst:
Mehr Platz im Teamkasten – Yay! Nun, Lockdown, ne. Huiuiuiuiuiui, da steppt der Bär. Joa, immer noch Platz hier. Ich grüße Kai, Olaf, David und Shaggy und empfehle euch Headlock, den Pro-Wrestling-Podcast. Jetzt sogar auf Discord!

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Muss sich noch an die Umgestaltung der Team-Seite gewöhnen:
So. Viel. Platz! Endlich vorbei die Zeiten, in denen ich meine überlangen Listen irgendwie in die paar Zeilen quetschen muss.

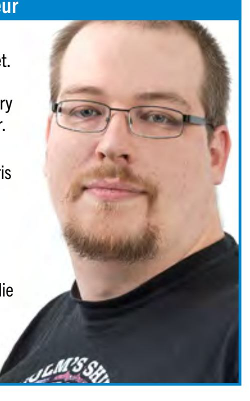
Zuletzt durchgespielt:
Cyberpunk 2077 (PS5), das mich ebenso fasziniert wie enttäuscht hat. Außerdem Werewolf: The Apocalypse – Earthblood, Knights of the Old Republic 2 (Android), Everspace 2 (Early Access), There Is No Game: Wrong Dimension und Endless Space 2.

Spielt derzeit:
Airborne Kingdom, Everspace, Dyson Sphere Program, Super Mario Odyssey (Switch) und KotOR 2 mit TSLRCM (Android).

Zuletzt gesehen:
Brooklyn Nine-Nine (S6), The Expanse (S5) und After Life (S2)

Freut sich auf:
Evil Genius 2, Humankind und Kena: Bridge of Spirits

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Hat zuletzt:
nach 123 Stunden endlich Assassin's Creed: Valhalla beenedet. Abschließend muss ich sagen, Wikinger sind zwar cool, aber insgesamt hat mir Odyssey dann doch besser gefallen. Die Story war emotionaler und Kassandra hatte deutlich mehr Charakter.

Spielt derzeit:
Cyberpunk 2077, FIFA 21, Immortals: Fenyx Rising und Stellaris

Schaut derzeit:
WandaVision, wirklich großartig, was Marvel hier macht. Ein mutiges Konzept, das trotzdem ins große Bild des MCU passt.

Liest derzeit:
die Graphic Novel „Godwoken" zu Divinity: Original Sin 2, die die Hintergrundgeschichten der sechs Origin-Charaktere näher beleuchtet. Danach fange ich mit Star Wars: The High Republic an. Der erste Roman liegt schon hier.

PAULA SPRÖDEFELD | Redakteurin



Spielt gerade:
Subnautica und Subnautica: Below Zero

Macht gerade:
Einen Re-Run aller Supernatural-Staffeln, um die Serie dann mit der 15. und letzten Staffel abzuschließen und die Night-Stalker-Doku, die NICHT zu detailliert und grausam ist

Liest gerade:
Mary Shelleys Frankenstein, The Secret of Cold Hill von Peter James, The Yard von Alex Grecian und How to Die in Space – ich bin Parallel-Leser, brauche immer verschiedene Sachen für verschiedene Stimmungen

Freut sich, dass:
Neil Gaimans Sandman von Netflix produziert wird. Gwendoline Christie als Lucifer ist zwar überraschend, aber ich erwarte großes. Oh und, mehr Platz, bla bla, you know.

DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
FIFA 21 und The Last Guardian. Vielleicht wage ich mich demnächst auch mal an Cyberpunk 2077 auf meiner PS4, mittlerweile sind ja auch die ersten Patches da.

Liest gerade:
What if? Was wäre wenn?: Wirklich wissenschaftliche Antworten auf absurde hypothetische Fragen

Schaut gerade:
Die neue Staffel Brooklyn Nine-Nine und Season 4 von Rick & Morty. Wobei ich bei letzterem immer häufiger merke, dass die alten Folgen zu lange her sind. Verstehe oft nur noch Bahnhof …

Gewöhnt sich:
Gerade daran, dass hier auf der Teamseite jetzt mehr los ist als bisher. Wie soll ich denn künftig bitte nochmal vier Zeilen mehr über mich schreiben?!

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



Spielt gerade:
Hollow Knight (spät, ich weiß), ab und an etwas Cyberpunk (kickt nicht so bisher) und Halo: Combat Evolved mit meiner Freundin – immer wieder krass wie fantastisch Halo früher mal war.

Freut sich auf:
Halo Infinite! „Was zur…?!“ denken jetzt viele, aber irgendwie möchte ich die Hoffnung noch nicht aufgeben. Ach, und auf den Start von unserem neuen Kino- und TV-Podcast „Heim Kino“ mit dem zuckersüßen Chris Fußy und mir – das wird fein! <3

Zuletzt geguckt:
We Summon the Darkness (leider ziemlicher Mist), Phenomena von Argento (dicke Empfehlung!), Pokémon Detective Pikachu (viel besser als gedacht) und endlich The Mandalorian – wer hätte gedacht, dass Star Wars noch so verzaubern kann. Ich auf jeden Fall nicht.

PHILIPP SATTLER | Redakteur

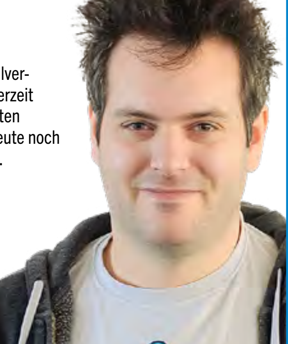
Spielt gerade:
Jede Menge WoW: Shadowlands und Dual Universe. Und sofern es die Zeit erlaubt, wird sich mit ein paar Runden Madden 21 professionell auf den Superbowl vorbereitet.

Hört gerade:
Die Hörbücher von Harry Potter und Herr der Ringe parallel und stelle dabei fest, das beide auf vollkommen unterschiedliche Arten faszinierend und genial sind.

Ist genervt von:
Umfangreichen Umbauten am Haus, die nicht so schnell vorangehen, wie sie es eigentlich könnten und sollten.

Freut sich darüber:
… hier vielleicht bald öfter aufzutauchen, obwohl ich eigentlich mehr beim Schwestermagazin PC Games MMORE zu tun hab.

DOMINIK PACHE | Redakteur



Spielt gerade:
Cyberpunk 2077, Final Fantasy 14, Die Siedler 2

Liest gerade:
20.000 Meilen unter den Meeren – Jules Vernes Detailversessenheit fasziniert mich. Ein Buch zu lesen, das seinerzeit Science-Fiction war, von der Realität in gewissen Punkten eingeholt wurde, aber viele Dinge aufgreift, die auch heute noch nicht vollständig erforscht wurden, ist super spannend.

Schaut gerade:
Daria (kennt das noch jemand?)

Stöbert gerade durch:
Erlebnisberichte der Megaschlachten aus EVE Online. Ich habe das Spiel noch nie angefasst und so wird es auch bleiben. Aber die Ausmaße dieses Spiels sind überwältigend.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:
Among Us, Hades, Pummel Party, Stardew Valley, Celeste

Wartet auf:
Den Final Cut von Disco Elysium und nach kürzlich vollzogenem Umzug darauf, dass seine neuen Möbel hoffentlich irgendwann geliefert werden.

Liest gerade:
Someone who will love you in all your damaged glory: Stories von Raphael Bob-Waksberg. Habe wohl etwas zu häufig erwähnt, Bojack Horseman und Undone zu mögen und wurde darum mit diesem Buch des selben Autors beschenkt. Bin noch nicht weit, aber schon sehr angetan davon.

Freut sich über:
Den Start unseres neuen Podcasts Heim Kino, in dem ich mit Maci über Filme quatschen kann.

MICHAEL GRÜNWALD | Volontär



Spielt gerade:
Hitman 3, Among Us, Dead by Daylight, Wreckfest und nach einjähriger Abstinenz nochmal Red Dead Redemption 2. Weil: There's always a goddamn train!

Schaut gerade:
Dark auf Netflix. Hätte nie gedacht, dass mich eine deutsche Serie einmal so fesseln kann.

Freut sich auf:
Little Nightmares 2, ansonsten ist für mich im Februar nicht viel dabei. Oh, ein ungewollter Reim, wie fein.

Und sonst:
Ist gerade ja leider nicht viel los. Würde wirklich mal wieder gerne ins Kino gehen. Naja, warte ich eben auf Christians und Macis Film-Podcast. Wehe, wenn der nicht gut wird …;)

JUDITH VON BIEDENFELD | Layouterin



Spielt zurzeit:
The Room Three auf ihrem Handy ;-). Habe als Mutter eines Kleinkindes leider keine Zeit zum Zocken und auch keine Erfahrung damit, aber seit ich dieses tolle Magazin gestalte, mache ich mir 'ne Liste mit Spielen, die ich unbedingt mal testen muss. Ist ja der Wahnsinn, was es alles gibt! Ich Ahnungslose!

Schaut gerade:
Abends, wenn der Kleine endlich mal eingeschlafen und die Wohnung aufgeräumt ist, The Expanse Staffel 5. Als leidenschaftliche Cineastin vermisse ich übrigens meine wöchentlichen Kinobesuche!

Hört gerade:
80er-Mucke – Hey, das entspannt einfach :D

Liest gerade:
La Maison von Emma Becker (seit Monaten …)

STEFAN WILHELM | Praktikant

Spielt gerade:
Watch Dogs: Legion, Destiny 2, Control

Hört gerade:
Between the Country von Ian Noe. Ein geniales Folk-Album – bittersüße Texte, Weltschmerz-Stimme, so finster und doch irgendwie heimelig.

Schaut gerade:
Auf jede Menge geraytracede Oberflächen in Watch Dogs und Control. Hübscher Effekt, der uns einen weiteren Schritt Richtung Fotorealismus bringt, aber das nächste große Ding? Ich bin noch nicht überzeugt.

Freut sich auf:
NieR Replicant Ver. 1.22… und so weiter. Darf gerne hübscher und flüssiger werden als das Original, aber bitte genauso seltsam, verschwurbelt und altmodisch!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

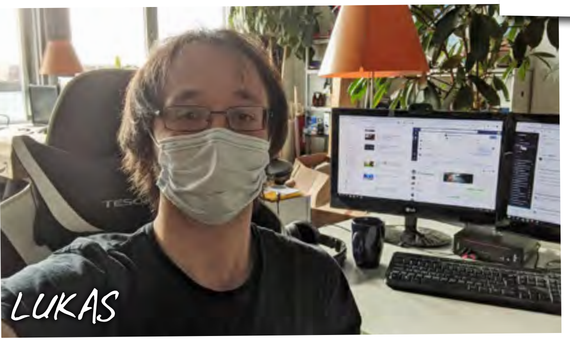
Redaktionsalltag, Quarantäne-Edition

Wie sieht es eigentlich auf den Arbeitsplätzen der Redakteure aus, nun, da Corona wieder wütet? Wir geben einen kleinen Einblick.

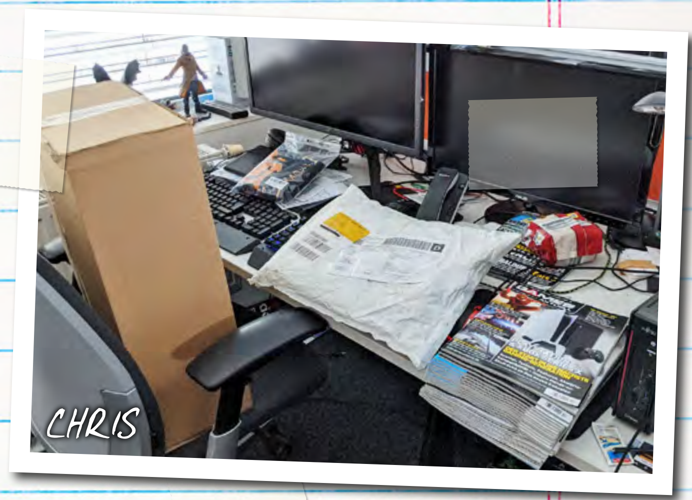
Lukas ist einer der wenigen Büromenschen, seit seinem Umzug in sein neues Büro sogar mit Platz für seine perverse Anzahl an Bildschirmen auf seinem Schreibtisch (vier). Falls ihr euch nun wegen seiner Frisur wundert: Ja, die Haare sind wegen Corona so lang und wirr. Er braucht aber eigentlich gar keine Pandemie, um doof auszusehen.


SASCHA

Fun fact: Das Kartonchaos hinter Saschas Stuhl entstand Corona-unabhängig. Darin steckt viel Altpapier, von dem man ja nicht weiß, ob man es nicht irgendwann noch einmal gebrauchen wird können. Wenn etwa der Altpapiermann kommt und die Tonne noch nicht voll genug ist.


LUKAS

Chris weilt zu Hause, derweil sammeln sich an seinem Platz fröhlich Pakete an. In dem großen Karton auf seinem Stuhl etwa steckt sein bestellter Adoptivsohn. Keine Sorge, wir haben Luftlöcher reingemacht.


CHRIS



PAULA

Ihr denkt, das ist ein leerer Tisch? Falsch gedacht, das ist natürlich Paulas Arbeitsplatz! Das rote Internetkabel beweist's. Sie wollte ein bisschen Privatsphäre, darum hat sie sich unter diesem Schächtelchen häuslich eingerichtet. Dort kann sie in der Mittagspause auch ihrem Hobby in aller Ruhe nachgehen, dem Bowling.

Maci ist auch noch hier und redet die ganze Zeit über Sex. Nein, ist kein Witz, und nein, den Kontext gibt's an dieser Stelle nicht, das würde den Witz zerstören. Aber wenn wir das mit dem Sex nicht gesagt hätten, hätte spätestens sein leicht orgastischer Blick ihn verraten.


MACI

Mass Effect: Legendary Edition

Eine Legende kehrt zurück. Das Remaster der Shepard-Trilogie macht trotz betagter Engine schon jetzt einen guten Eindruck.

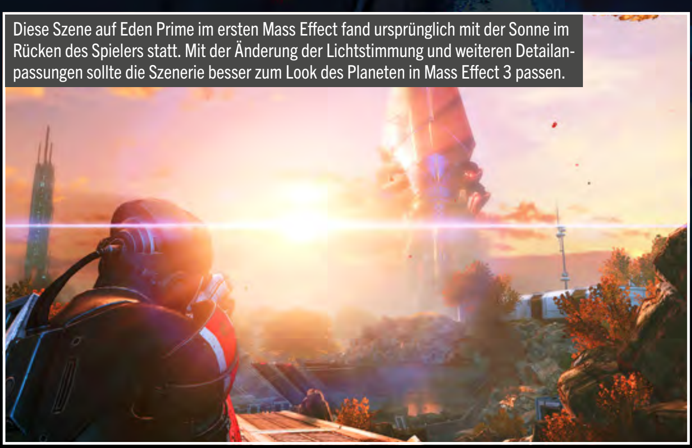
Von: Matthias Dammes

Überlegt man sich einmal, wann Mass Effect erschienen ist, kann man sich schnell ganz schön alt vorkommen. Fast 14 Jahre ist es inzwischen her, dass uns Commander Shepard erstmals auf ein episches Abenteuer in eine von verschiedensten Aliens bevölkerte Galaxie mitgenommen hat. Ende 2007 war das. Damals gehört Bioware noch nicht zu Electronic Arts. Damals war noch George W. Bush US-Präsident, Microsoft veröffentlichte Windows Vista und Apple brachte gerade mit dem iPhone das allererste moderne Smartphone auf den Markt. Selbst der Abschluss der Trilogie mit Mass Effect 3 liegt nun auch schon neun Jahre zurück. Fast genauso lange gibt es Rufe in der großen Fangemeinde nach einem Remaster der Trilogie. Auslöser war vor allem das Erscheinen der letzten Konsolengeneration (PS4, Xbox One) im Jahre 2013, denn Spieler wollten auch auf den neuen Systemen weiter in ihr Lieblingsuniversum abtauchen. Über die Jahre wurden diese Rufe immer lauter, bis es schließlich eine Art offenes Geheimnis wurde, dass man bei Bioware tatsächlich an einer Neuauflage arbeite. Seit November 2020, seit dem N7-Day, ist es nun Gewissheit und das Warten hat bald schon ein Ende. Das Remaster mit dem Titel Mass Effect: Legendary Edition erscheint nun endlich am 14. Mai 2021. Wir hatten kürzlich die Gelegenheit einem virtuellen Event beizuwohnen, in dem uns Bioware erstmals einen Einblick in die generalüberholte Shepard-Trilogie gewährte.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 14. Mai 2021

Remaster oder Remake?

Mit Project Director Mac Walters, Producer Crystal McCord und En-



Diese Szene auf Eden Prime im ersten Mass Effect fand ursprünglich mit der Sonne im Rücken des Spielers statt. Mit der Änderung der Lichtstimmung und weiteren Detailanpassungen sollte die Szenerie besser zum Look des Planeten in Mass Effect 3 passen.



Der Angriff der Sovereign auf die Citadel sah noch nie schöner aus. Diesen weitläufigen Szenen profitieren vor allem von der höheren Auflösung und verbesserten Lichteffekten.

Der Stadtplanet Feros vermittelt dank zusätzlicher Details und Raucheffekten noch stärker die stimmung einer von Krieg verheerten Welt.

Das Original wirkt dagegen sehr statisch und detailarm. Die Lichtstimmung eher kalt.

vironment & Character Director Kevin Meek nahmen sich gleich drei führende Entwickler von Bioware Zeit, um über die Ziele, durchgeführte Verbesserungen und vor allem ihre Leidenschaft für das Projekt zu sprechen. Besonders Mac Walters, der seit 2005 bei Bioware fast ausschließlich an Mass Effect gearbeitet hat, bringt zum Ausdruck, wie sehr er sich eine Realisierung dieses Remasters gewünscht habe. Er habe über viele Jahre in Meetings immer wieder die Frage gestellt „Machen wir es? Machen wir es?". 2019 sollte sich diese Beharrlichkeit endlich auszahlen. Mit einem kleinen Kernteam begannen die Arbeiten an Mass Effect: Legendary Edition.


Alle Charaktere und NPCs wurde bei der Überarbeitung besondere Aufmerksamkeit der Entwickler zu teil, Kleidung und Gesichtstexturen aufwendig verbessert.

Die Anfänge des Projekts beschreibt Walters als eine Art archäologische Entdeckungsreise. Immerhin wurde die ganze Trilogie während einer längst vergangenen Hardware-Generation, in einer heute ziemlich veralteten Engine entwickelt. So stellte sich dem Team zunächst auch die Frage, wie tiefgreifend die Neuauflage werden soll. Man habe sich unter anderem mit Epic Games, den Machern der Unreal Engine, ausgetauscht, um auszuloten, ob und wie ein Umstieg von Unreal Engine 3 auf Unreal Engine 4 umsetzbar sei. Man merkte jedoch schnell, dass dies dem Aufwand eines Remakes nahekommen und grundlegende Änderungen im Feeling der Trilogie mit sich bringen würde. Dem Team war es aber besonders wichtig, mit der Legendary Edition den Geist und die Essenz dessen aufrechtzuerhalten, was die Mass-Effect-Trilogie ausgemacht hat.

Erst KI, dann Handarbeit

Daher waren auch Änderungen an der Story sehr schnell vom Tisch. Stattdessen standen zwei Dinge im Fokus der Entwickler. Erstens, die Portierung der Spiele auf die damals aktuelle Generation von Konsolen inklusive Aufwärtskompatibilität zur nächsten Generation sowie auf DirectX11 für den PC. Zweitens, die Verbesserung der grafischen Qualität in all seiner Bandbreite. So war es das Ziel der Entwickler, die Auflösung jeder einzelnen Textur im Spiel zu erhöhen, egal ob es sich dabei um Umgebungen, Special Effects, Interface oder Charaktere handelt. Dazu wurden alle unkomprimierten Original-Texturdateien



Für Melee-Angriffe gibt es jetzt in jedem Teil eine separate Taste. Allgemein wurde die Steuerung über alle drei Spiele vereinheitlicht.

durch ein sogenanntes AI-Upres-Programm gejagt. Also ein Programm, das mit Hilfe einer künstlichen Intelligenz die Auflösung von Texturdateien erhöhen kann. Dadurch wurden die Auflösungen der mehr als 10.000 Texturen aller drei Spiele zwischen 4- bis 16-fach erhöht. Für weiteren Feinschliff sorgten dann zusätzlich noch die Entwickler in Handarbeit, die sich auf Elemente konzentriert haben, die besonders nah oder häufig im Blickfeld des Spielers sind.

Wie das Ganze in seiner überarbeiteten Form dann aussieht, zeigten uns die Entwickler anhand eines Zusammenschnitts von einzelnen Szenen mit Vorher-Nachher-Vergleich. Besonders beim ersten Mass Effect fallen die Unterschiede da besonders ins Auge. So bekommen wir unter anderem einen Captain Anderson zu sehen, bei dem man Poren und Unreinheiten im Gesicht erkennen kann. In seinen Augen ist dank verbesserter Shader die Andeutung der Spiegelung der Umgebung zu erkennen. Auch seine Uniform sieht schärfer und texturierter aus. In vielen der gezeigten Szenen trägt auch eine hübschere Beleuchtung zum deutlich verbesserten Gesamteindruck bei. Anti-Aliasing und aufpolierte 3D-Modelle kommen ebenfalls zum Einsatz. Das kann zwar alles mit modernen Titeln nicht mithalten, es ist aber dennoch erstaunlich, was die Entwickler noch aus der alten Unreal Engine 3 herausholen konnten.

Besonderes Augenmerk haben die Entwickler den Charakteren gewidmet, die alle von Hand bearbeitet und modernisiert wurden. Das gilt nicht nur für die Gefährten und Story-relevanten Figuren, sondern auch für viele der unzähligen NPCs. In einem weiteren kurzen Video mit Rendervergleich diverser Crewmitglieder zeigen uns die Entwickler die beeindruckenden Ergebnisse der Überarbeitungen. Natürlich wurde dabei die wichtigste Person nicht vergessen. Auch Commander Shepard profitiert von diversen Optik-Upgrades. Da sein/ihr Aussehen aber vor allem vom Spieler abhängt, floss auch eine Menge Arbeit in die Charaktererstellung. Ziel war es hier vor allem, eine Einheitlichkeit über alle drei Spiele hinweg herzustellen. Es gibt jetzt also vom ersten bis zum dritten Teil die exakt gleichen Optionen im Editor. Darunter sogar einige zusätzliche Möglichkeiten, wie brandneue Frisuren und Hautfarben, die es im Original nicht gab. FemShep-Fans dürfen sich außerdem freuen, dass der mit ME3 eingeführte ikonische Standard-Look jetzt auch in den beiden anderen Teilen zur Verfügung steht.

Sorgsame Gameplay-Anpassungen

Die Entwickler von Bioware haben sich für das Remaster aber nicht nur mit der optischen Darstellung



Thane tritt in Mass Effect 2 zum ersten Mal auf. Die Szene wirkt aus heutiger Sicht etwas verschwommen und Lichtarm.

Im Remaster fallen vor allem die hochauflösenden Texturen auf, die das Webenmuster auf Thanes Kleidung und die Schuppen auf seiner Haut deutlich hervorheben. Der Lens Flare der Sonne über das ganze Bild ist aber vielleicht ein wenig übertrieben.

beschäftigt. Auch das Gameplay wurde unter die Lupe genommen. Besonders das erste Mass Effect stand dabei im Fokus, da dieses noch längst nicht so ausgereift in seinen Mechaniken war wie die beiden Nachfolger. Dabei mussten die Macher aber eine gute Balance finden, da man die Spiele nicht völlig verändern wollte. Die Nostalgie, wie sich Spieler die Trilogie in Erinnerung behalten haben, sollte erhalten bleiben. Dabei wurde auch Feedback der Community in Form von ausgesuchten Spielern, Streamern, Cosplayern und Hardcore-Fans eingeholt.

Viele Überlegungen drehten sich dabei vor allem um die Kämpfe, die im ersten Teil noch nicht so reibungslos von der Hand gingen wie in den beiden Nachfolgern. Dabei standen die Steuerung, die Tastenbelegungen und auch das Interface auf dem Prüfstand. Es wurden Änderungen vorgenommen, um das Spielgefühl mit Teil 2 und 3 zu vereinheitlichen. Wie sich das Ganze anfühlt, konnten wir leider noch nicht selbst erleben. Wirklich sehen konnten wir es bisher jedoch auch nicht, da uns die Entwickler kein richtiges Gameplay dazu zeigten.

Aber auch außerhalb der Kämpfe wurde Hand angelegt. So zum Beispiel an den berüchtigten Fahrstuhlfahrten. Diese wurden glücklicherweise drastisch verkürzt und können nun sogar übersprungen werden, sollte das Laden im Hintergrund bereits vor dem Ende der verkürzten Fahrzeit beendet sein. Ebenfalls berüchtigt ist der Mako, dessen Physik und Verhalten stark verbessert wurde. Zudem wurde er mit einem kurzzeitigen Schub ausgestattet, um die Bewältigung des Geländes zu verbessern. Weitere Gameplay-Verbesserungen soll es unter anderem bei KI, Minigames, Balance, dem Interface und einigem mehr geben. Dazu gingen die Entwickler aber nicht weiter ins Detail.



Die berüchtigten Fahrstuhlfahrten im ersten Mass Effect wurden deutlich verkürzt. Wem das noch immer nicht schnell genug ist, kann sie auch abbrechen, sobald das Laden im Hintergrund beendet ist.



Das Interface von Mass Effect 1 wurde modernisiert und entspricht jetzt mehr den Nachfolgern. Außerdem kann Shepard jetzt jedem Begleiter separate Befehle erteilen. Das ging ursprünglich erst ab dem zweiten Teil.

Ein vollgestopftes Paket

Auch beim Leveldesign hat Mass Effect 1 eine Sonderbehandlung erhalten. So wurden bestimmte Gebiete in ihrer Gesamtstimmung überarbeitet, um noch besser zur Handlung und den Intentionen der Macher passen. Das erreichen die Entwickler zum einen durch veränderte Lichtverhältnisse und zum anderen durch zusätzliche Details. Dank heutiger Hardware ist es möglich, den Levels viel mehr Objekte und Effekte wie Nebel oder Wasser hinzufügen. Dabei orientierte sich das Team an den Original-Konzeptzeichnungen, denen die Level Designer mit heutigen Mitteln viel stärker gerecht werden konnten. Wie wunderbar das den Entwicklern gelungen ist, zeigten sie uns dann anhand einiger weniger Beispiele, die allesamt hervorragend umgesetzt sind. Insgesamt vermittelte das Preview-Event von Bioware einen guten Einblick in die Ziele und erreichten Verbesserungen des Remaster. Allerdings gab es leider nicht wirklich zusammenhängendes Gameplay zu sehen, anhand dessen man mal ein wenig mehr ein Gefühl für die Wirkung der Legendary Edition bekommen könnte. So bleibt uns nur abzuwarten und zu hoffen, dass das fertige Produkt hält, was es verspricht. Immerhin lassen sich die Entwickler inhaltlich nicht lumpen. Im Gegensatz zu früheren „Komplett"-Paketen, ist diesmal wirklich alles enthalten.

Soll heißen, die Mass Effect: Legendary Edition umfasst die kompletten Singleplayer-Inhalte aller drei Teile, inklusive mehr als 40 DLCs. Dazu gehören neben den insgesamt 15 Story-Erweiterungen auch die zahlreichen Promo-Waffen und Rüstungen, die es für die drei Titel im Verlauf der Jahre gab. Lediglich der Mehrspieler-Modus von Mass Effect 3 wird nicht übernommen. Das Spiel unterstützt auf allen Plattformen Auflösungen bis zu 4K mit HDR. Auf Xbox One X, PS4 Pro und den neuen Konsolen läuft das Remaster mit 60 Frames pro Sekunde. Die PC-Version ist nicht gedeckelt bei der Framerate und hat zusätzlich noch eine Unterstützung von 21:9-Auflösungen. Außerdem hat die PC-Version auch eine Controller-Unterstützung spendiert bekommen. ❑

MATTHIAS MEINT

„Ich bin Commander Shepard und dies ist mein Lieblingsremaster!"



Ich gehöre selbst zu den Fans, die sich seit Jahren eine Remaster-Neuauflage für die Shepard-Trilogie gewünscht haben. Umso mehr freut es mich zu sehen, mit wie viel Mühe und Leidenschaft die Entwickler von Bioware versuchen, das Bestmögliche aus der alten Engine herauszuholen. Man sollte dabei keine Wunder erwarten. Wie ein Horizon: Zero Dawn oder The Last of Us: Part 2 sehen die Spiele nicht plötzlich aus. Dafür ist die Unreal Engine 3 schon zu sehr in die Jahre gekommen. Was die Entwickler dennoch daraus machen, kann sich aber sehen lassen. Meine Vorfreude auf ein neues Abenteuer mit Commander Shepard ist jedenfalls deutlich gestiegen. Ich bin jetzt vor allem noch auf die Gameplay-Anpassungen am ersten Teil gespannt, ob diese ausreichen das Spiel an das Niveau der Nachfolger anzugleichen. Dass ein großartiges Erlebnis vor uns liegt, daran habe ich aber keinen Zweifel.

Im Interview mit **Mac Walters** und **Kevin Meek**



Project Director

VITA Mac Walters

Mac Walters ist schon ein Veteran bei Bioware. Nach einem Psychologie-Studium an der Lakehead University und einem kurzen Engagement außerhalb der Spielebranche trat er 2003 den Entwicklern in Edmonton bei. Dort betätigte er sich zunächst als Autor bei Jade Empire, bevor er 2005 ins Mass-Effect-Team wechselte, wo er als Senior Writer arbeitete. Seitdem ist Walters eng mit Mass Effect verbunden. Beim zweiten und dritten Teil übernahm er die Rolle des Lead Writers, bei Mass Effect: Andromeda dann sogar die des Creative Directors. Nach einem kurzen Abstecher zu Anthem ist er seit Juni 2019 Project Director für das Remaster.

PC Games: Die Rufe der Fans nach einem Remaster der Shepard-Trilogie begannen bereits vor Jahren als die letzte Konsolengeneration (PS4, Xbox One) das Licht der Welt erblickte. Über die Jahre wurden diese Rufe immer lauter. Daher muss unsere erste Frage lauten: Warum habt ihr so lange gebraucht?

Mac Walters: Ich denke jedes Spiel, das du machen willst, muss die richtige Zeit finden, in der es an Momentum gewinnt. Ich werde auch ständig gefragt, was uns endlich dazu hat durchringen lassen. Wir haben intern immer wieder darüber geredet. Unser Wunsch, das [das Remaster] zu machen, besteht fast genau so lang, wie die Fans es gefordert haben. Die Rückkehr von Casey [Hudson] war sicher ein großer Faktor. Als er ins Studio zurückkam, wollte er wirklich sicherstellen, dass Fans es wollten und wir es umsetzen könnten. Also haben wir eine Untersuchung durchgeführt und dann bekamen wir schließlich grünes Licht. Es hatte also nichts mit Nicht-Wollen oder einem Mangel an Leidenschaft zu tun, dass es so lange gedauert hat, soviel kann ich sagen.

PC Games: Nun sind wir in der Zwischenzeit schon eine Generation weiter. Plant ihr auch eine Next-Gen-Version des Remaster mit speziellen Verbesserungen?

Mac Walters: Ich denke das ist ein Schritt zu weit für die Technologie. Wenn wir ein Remake machen würden – und wir machen kein Remake – dann wäre das sicher das richtige Medium dafür. Etwas wo wir die technischen Grenzen ausreizen könnten. Aber wenn wir schlussendlich sagen, es ist ein Remaster, wie es sein sollte, etwas, dass das Herz und die Seele des Spiels beibehalten soll, das die gleiche Engine verwendet, dann ist man recht limitiert, egal auf welche Hardware man es schlussendlich bringt.

PC Games: Gab es während der Arbeit an dem Projekt mal einen Zeitpunkt, an dem ihr auch über ein richtiges Remake nachgedacht habt? Was hat schließlich zur Entscheidung für ein Remaster geführt?

Mac Walters: Jedes Mal, wenn wir darüber geredet haben, waren alle Optionen auf dem Tisch. Wir haben nicht automatisch „Nein" hierzu und „Nein" dazu gesagt. Denn mit Mass Effect waren wir sehr innovativ, wir haben versucht, uns jeder Herausforderung zu stellen. Es war das gleiche, wenn wir über das Remaster gesprochen haben. Ursprünglich hatten wir daher auch Gespräche mit Epic, wie wir [Mass Effect] in die Unreal Engine 4 übertragen könnten. Wir haben schnell realisiert, dass das fundamental die Natur des Projekts, aber vor allem jeden grundlegenden Aspekt des Spiels verändern würde. Jede Szene, jeder Kampf – selbst, wenn wir jede Menge Zeit und Leute aufwenden würden, um zu versuchen, alles so hinzubekommen, wie es war, es würde nie genau so sein, wie es war, wäre immer leicht anders. Ich hatte da immer das Gefühl, wir würden damit eine Uncanny-Valley-Version des ursprünglichen Spiels erschaffen, anstatt uns darauf zu konzentrieren, dass wir bereits ein großartiges Erlebnis haben, aus dem wir die rauen Ecken und Unstimmigkeiten entfernen müssen.

PC Games: Ihr habt darüber gesprochen, was ihr im Verlauf der Entwicklung der Trilogie gelernt habt, das ihr jetzt zum Beispiel zur Verbesserung des ersten Mass Effect einsetzen könnt. Habt ihr auch ein paar Lektionen aus der Entwicklung von Mass Effect: Andromeda mitgenommen, die bei der Arbeit am Remaster hilfreich waren?

Mac Walters: Ich weiß nicht, ob ich es auf Andromeda festnageln würde. Man bringt all seine Erfahrungen mit ein, unabhängig woher. Natürlich gibt es Dinge, mit denen du arbeiten musst. Es spielt zum Beispiel keine Rolle, ob du ein Experte in physical based rendering bist, da wir mit der Unreal Engine 3 arbeiten müssen. Aber all deine Erfahrungen können wichtig sein.

> „Unser Wunsch das Remaster zu machen, besteht fast genau so lang wie bei den Fans."

Kevin Meek: Wir haben versucht, darauf zu achten, dass wir nicht nur von uns selbst inspiriert werden. Wir wollten nicht einfach das, was Mass Effect ist, nehmen und es noch mehr Mass Effect machen. Wir wollten daher auch auf die Vergangenheit zurückschauen, was das Artdesign ursprünglich inspiriert hat, was war der ursprüngliche Gedanke hinter den Assets. Also haben wir uns zum Beispiel

„Das Herz und die Seele des Spiels beibehalten."

Dinge wie die Malereien von Syd Mead angeschaut, die einen starken Einfluss auf das SciFi-Design hatten, vor allem im Präsidium und allgemein beim Citadel-Look. Und wir haben überlegt, was wir davon stärker hervorheben und verbessern können. Man will nicht wirklich hingehen und von dem, was man schon hat, einfach mehr machen.

PC Games: Bei den Gameplay-Veränderungen für das erste Mass Effect habt ihr unter anderem ein anderes Verhalten des Mako angesprochen. Habt ihr auch die Oberfläche der Nebenmissions-Planeten bearbeitet, um sie besser befahrbar zu machen?

Kevin Meek: Wir haben uns diese [Planeten] angeschaut und wollten die Level nicht wirklich komplett neu generieren. Es sollten weiterhin die gleichen unerforschten Welten sein. Aber das waren häufig so gigantische Dreiecke, über die es sehr schwer war, voran zu kommen. Was wir recht einfach machen konnten, war die Auflösung und damit die Dichte der Geometrie zu erhöhen. Also jedes dieser unerforschten Levels ist jetzt 16x so dicht wie zuvor. Dadurch wurden diese wirklich scharfen Dreiecke zu mehr fließenden Formen. Die Texturen werden ebenfalls besser auf die Landschaft projiziert. Plötzlich erreichen diese Levels eine neue Qualität und sind auch viel leichter zu befahren. Dazu tragen natürlich auch die Änderungen am Mako selbst bei. Es gibt ein komplett neues, optionales Kontrollschema für den Mako. Man hat die Wahl zwischen Kamera-zentrierter-Steuerung oder Mako-zentrierter-Steuerung, wie es damals war. Standard ist die neue Steuerung, aber wenn du zu dem 1 % der Leute gehörst, die die alte Steuerung lieben, kannst du diese in den Optionen einschalten. So oder so haben wir die Physik des Mako verbessert, damit man ein besseres Gefühl von Traktion und Gewicht bekommt. Es gibt jetzt ein Boost-Button. Wenn du Probleme hast, über einen Felsen zu kommen, hast du nicht mehr nur den Sprung, der dich manchmal rückwärts katapultiert, sondern einen richtigen Vorwärtsschub.

PC Games: Ihr habt auch erzählt, dass ihr Änderungen daran vorgenommen habt, wie sich der Kampf im ersten Mass Effect anfühlt, damit dieser mehr auf einer Linie mit Teil 2 und 3 ist. Habt ihr auch in irgendeiner Weise die Charaktersystem über alle drei Spiele vereinheitlicht? Denn Skill- und Item-System sind in jedem Spiel ja recht unterschiedlich.

Mac Walters: Ich denke, viele Leute lieben die mehr RPG-zentrierte Handhabung der Charaktere in Mass Effect 1. Daher wollten wir nicht wirklich grundlegend ändern wie das funktioniert. Es ging mehr um das Gefühl – ob es nun die Bewegung durch ein Level ist, das Deckungssystem, selbst so etwas wie Squad-Befehle. In 2 und 3 kannst du deinen Begleitern individuell befehlen: ‚Du gehst dorthin und du gehst dorthin' – aber in Mass Effect 1 war es nur ‚Ihr geht beide dahin' und ‚Ihr beide kommt zurück'. Zusätzlich dazu, dass die Belgeiter-KI an manchen Stellen fragwürdig war. Verbesserungen der KI, die Möglichkeit, beide Begleiter getrennt zu kommandieren, und eine einheitliche Tastenbelegung über alle drei Spiele, bedeuten, dass sich dein Erlebnis viel einheitlicher anfühlt, während du durch alle drei Spiele spielst.

PC Games: Der Mehrspieler-Modus von Mass Effect 3 ist nicht in der Legendary Edition enthalten. Habt ihr entsprechende Änderungen am System der Galaktischen Bereitschaft vorgenommen, um dem Rechnung zu tragen?

Mac Walters: Ja. Ich denke da waren ein paar Dinge, die die Galaktische Bereitschaft beeinflusst haben. Wir haben also diese Punkte genommen und gesagt, man muss das nicht mehr machen. Stattdessen ist es jetzt mehr ein Abbild deines Gesamterlebnisses. Wenn man mit der Legendary Edition direkt in Mass Effect 3 startet, kann man sehr nah an die höchste Stufe herankommen, wenn du alles abgrast mit DLCs und allem. Aber es ist eher so designt: Wenn du durch die komplette Trilogie gespielt hast, dann hast du alle Optionen am Ende zur Verfügung.

Environment & Character Director

Kevin Meek VITA

Kevin Meek hat schon einige Stationen in unterschiedlichen Bereichen hinter sich. Nach dem Studium an der University of Lethbridge arbeitete er für fünf Jahre bei Piranha Games, wo er unter anderem an MechWarrior Online, Duke Nukem Forever und Borderlands 2 mitarbeitete. Danach wechselte er zunächst zu einem Entwickler von Serious Games und später zu einem Think Tank Training Center als Berater. 2016 wechselte er schließlich zu Bioware, wo er als Lead Environment Artist an Anthem mitarbeitete. Danach wechselte er als Environemnt & Character Director in das Team des Mass-Effect-Remasters.

PC Games: Nutzt ihr die Gelegenheit, um Änderungen am Ende von ME3 vorzunehmen, die es euch erlauben, besser an den bereits angekündigten Nachfolger anzuknüpfen?

Mac Walters: Wir machen nichts für zukünftige Titel in diesem Remaster. Ich möchte niemanden in eine Ecke drängen bezüglich dessen was in der Zukunft passiert. Die [Entwicker] müssen frei sein, zu erschaffen, was sie wollen. Und sie können zurückschauen und sich hoffentlich bei uns nehmen, was sie brauchen.

„Wir haben versucht, darauf zu achten, dass wir uns nicht nur von uns selbst inspirieren lassen."

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch.



Das Dorfleben ist still und harmonisch? Nicht in Resident Evil: Village! In dem Survival-Horror-Abenteuer geht es ordentlich zur Sache.

Resident Evil: Village

Endlich frische Infos zu Capcoms neuem Survival-Horror-Abenteuer. Alles Wichtige zu Gameplay, Spielwelt und Release gibt's in unserer Vorschau!

Von: David Benke

Sorry, Ethan – mehr hat Resi-Urgestein Chris Redfield nicht zu sagen, bevor er unsere Ehefrau Mia mit fünf gezielten Schüssen in die Brust niederstreckt. Hilflos müssen wir mit anschauen, wie die Liebe unseres Lebens reglos zu Boden sackt, dann wird das Bild schwarz. Die Szene war der große Paukenschlag am Ende des ersten Trailers, mit dem Capcom im vergangenen Juni Resident Evil: Village ankündigte. Der Cliffhanger, seit dem Spieler weltweit auf eine Antwort, eine Aufklärung oder eben ganz einfach auf mehr Informationen zum neuesten Teil der alteingesessenen Survival-Horror-Serie warten. Mit denen hielt sich das japanische Studio allerdings gekonnt zurück. Bis die angespannte Warterei nun unlängst mit einem großen Resident-Evil-Showcase beendet wurde, in dessen Rahmen es endlich weitere Details zu dem Titel gab. Gut, der Auftritt von Chris bleibt leider weiterhin ein Rätsel. Aber immerhin bot die Veranstaltung ein paar Einblicke in Gameplay und Spielwelt von Resi 8 und klärte auch endlich die Frage: Wann dürfen wir denn nun selbst Hand anlegen? Die Antwort: Bereits am 7. Mai! Und zwar nicht nur auf der Playstation 5 wie bisher angenommen. Auch auf der guten alten PS4 werden wir im kommenden Frühling in den Genuss des Gruseltrips kommen.





Mit Village probiert Capcom wieder mal etwas Neues: Erstmals seit Resident Evil 4 kehrt ihr wieder in ein europäisches Setting zurück. Das verspricht Spannung!



Wo genau das Spielgeschehen angesiedelt ist, wollten die Macher noch nicht verraten. Diverse Details weisen aber auf Rumänien als Schauplatz hin.



Einen Großteil der Spielzeit werdet ihr wohl in dem altehrwürdigen Schloss verbringen, das majestätisch auf einem Berg über dem Dorf thront.

Auch im neuen Resident Evil wird wieder geballert. Dabei setzen die Macher erneut auf die im Vorgänger eingeführte First-Person-Perspektive.

Dass in dem Dörfchen irgendetwas nicht stimmt, dürfte wohl keinen überraschen. Ob hier schon wieder Umbrella die Finger im Spiel hat?

So schön, so schauerlich

Der spielt ein paar Jahre nach den Geschehnissen des 2017 erschienen Vorgängers und versetzt euch erneut in die Haut von Ethan Winters. Der Protagonist aus Resident Evil 7: Biohazard hat sich nach seinen Eskapaden auf dem Anwesen der Baker-Familie nach Europa abgesetzt und eigentlich eine wohlverdiente Verschnaufpause im Kreise der Familie erhofft. Daraus wird allerdings nichts. Vermummte brechen nämlich in sein Haus ein und kidnappen Tochter Rose. So ist unser leidgeplagter Held dazu gezwungen, sich auf Spurensuche in ein verschneites Bergdorf zu begeben, das viel mehr ist als nur eine mysteriöse Kulisse für die schrecklichen Ereignisse, die sich im Spiel entfalten. Capcom bezeichnet das namensgebende Village sogar als „selbstständigen Charakter“ mit eigenen Geheimnissen und Schrecken, denen es zu entfliehen gilt.

In Sachen Setting weiß Resi 8 auf jeden Fall schon jetzt zu überzeugen. Die Spielwelt versprüht mit seinem osteuropäischen Schauplatz und den übernatürlichen Einflüssen das Flair klassischer Schauerromane à la Bram Stokers Dracula. Besonders eindrucksvoll ist in diesem Zusammenhang das örtliche Schloss, in dem ihr wohl einen Großteil des Spiels verbringen werdet. Das düstere Gemäuer kommt sehr nobel daher, weckt Erinnerungen an Spencer Mansion aus dem Serien-Erstling und gibt besonders grafisch ein eindrucksvolles Bild ab: Das Interieur haben die Macher mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Goldverzierte Holzarmaturen, kristallene Kronleuchter und opulente Ölgemälde verleihen dem Castell einen erhabenen, königlichen Look. Resident Evil: Village ist wunderschön und gleichzeitig angsteinflößend – ein Horrorfilm zum Selberspielen.

Dafür sorgen auch die diversen okkulten Einflüsse, Krypten in flackerndem Kerzenschein oder finstere Folterkeller mit blutverschmierten Höllenmaschinen. Und spätestens, wenn die blutsaugenden Bewohner des Gemäuers zur ersten Verköstigung eure Hauptarterie anzapfen oder euch mit Käfer-Schwärmen angreifen, die wortwörtlich unter die Haut gehen, wird klar: Ja, das ist Resi-Horror-Atmosphäre, wie man sie kennt und liebt.

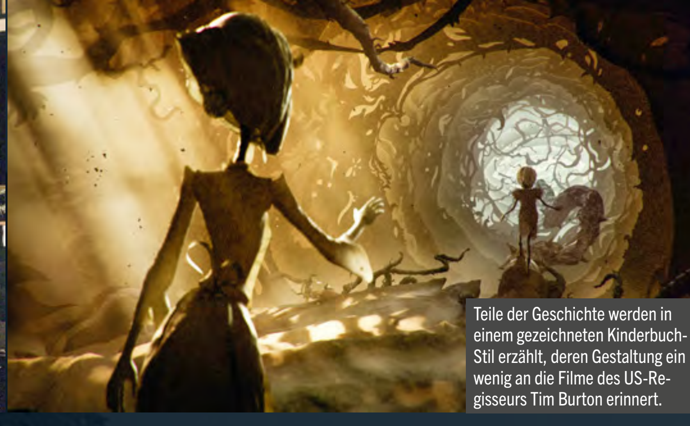
Gestalterisch setzt Capcom bei alledem wieder auf die RE Engine, welche bereits beim Vorgänger zum Einsatz kam und schon damals lebensechte Charakterdarstellungen und realistische Schatten auf den Bildschirm zauberte. Für ihren ersten Einsatz auf Next-Gen-Konsolen wurde die Software nun aber nochmal ordentlich aufgebohrt. Das Survival-Adventure bietet unter anderem dynamische 4K-Auflösung oder atemberaubende Spiegeleffekte via Raytracing. Playstation-5-Besitzer dürfen sich zudem über eine immersive Soundkulisse



Mit seinem ersten Auftritt im Ankündigungstrailer von Resident Evil: Village warf Serien-Urgestein Chris Redfield einige Fragen auf. Liefert Resi 8 Antworten?



Resident Evil: Village dreht sich erneut um Ethan Winters, der sich zusammen mit Frau Mia und Tochter Rose eigentlich zur Ruhe gesetzt hatte.



Teile der Geschichte werden in einem gezeichneten Kinderbuch-Stil erzählt, deren Gestaltung ein wenig an die Filme des US-Regisseurs Tim Burton erinnert.

mittels Tempest-3D-Audio-Technologie freuen, auch die neuen Features des Dualsense-Controllers werden unterstützt, sodass ihr etwa in den adaptiven Triggern spüren könnt, wie der Abzug einer Waffe betätigt wird.

Kein stumpfes Geballer

Von denen erwarten euch im Spiel übrigens einige. Zwar wird Village kein stumpfes Action-Feuerwerk, Kämpfe stellen aber erneut einen elementaren Teil der Spielerfahrung dar. Pistole, Gewehr, Messer und Co. bedient ihr dabei alle aus der im Prequel eingeführten Ego-Perspektive. Die sorgt nicht nur für ein intensiveres Erlebnis, sondern erleichtert auch Zielen, Ausweichen sowie das in Resi 8 neu hinzu gekommene Blocken gegnerischer Angriffe. Darüber hinaus dürft ihr natürlich wieder die Umwelt zu eurem Vorteil nutzen. Wer beispielsweise auf die aus der Seriengeschichte bekannten roten Fässer ballert, kann seine Widersacher mit einer eindrucksvollen Explosionen in Flammen aufgehen lassen.

Apropos Gegner: Statt euch erneut Zombies oder anderweitig Infizierte vorzusetzen, greift Capcom beim Design dieses Mal tief in die Folklore-Kiste. In Village habt ihr es daher mit allerlei okkulten Viechern wie Ghulen, Vampiren oder Werwölfen zu tun, die alle individuelle Vorgehensweisen erfordern. Auch einige größere Brocken gab es schon zu sehen: pelzige Riesenmonster, die Dorfbewohner ohne Mühe aus ihren Häusern reißen, zwei Meter große Vampir-Ladys oder auch einen Sonnenbrille tragenden Typen mit riesigem Metallhammer. Wir sind gespannt, was uns hier noch so erwartet.

Bereits gezeigt wurde ebenfalls ein Händler namens „The Duke“, der an mehreren Stellen in der Spielwelt auftauchen soll. Der Fleischklops, der direkt aus Das Große Fressen zu stammen scheint, verscherbelt euch im Austausch gegen ein paar Lei (die Ingame-Währung, die auf Rumänien als Setting hindeutet) Waffenupgrades, Verbrauchsgegenstände oder zusätzliche Tragetaschen. Denn natürlich ist auch das serientypische Inventar-Management

Der fettleibige Duke fungiert in Resident Evil: Village als Händler, der euch an diversen Stellen im Spiel Waffen, Munition und Heilgegenstände verkauft.

Angesichts der übernatürlichen Ereignisse rund um das Dorf haben sich dessen Bewohner zu einer Art Kult zusammengetan, der um Erlösung betet.



Auch in RE: Village wird natürlich gerätselt. Wie die Puzzles des Survival-Horror-Adventures aussehen werden, haben die Macher aber noch nicht preisgegeben.



Nicht nur Monster stehen in Resi 8 auf der Tagesordnung. Hin und wieder werdet ihr wohl auch mit ein paar menschlichen NPCs interagieren dürfen.

wieder mit an Bord. Wie in den Vorgängern habt ihr nur begrenzt Platz, um Munition und Medikits zu lagern. Da trifft es sich gut, dass die Crafting-Optionen nun deutlich erweitert wurden und über das bereits bekannte Kombinieren von Kräutern oder Schwarzpulver hinausgehen. In der Umgebung gefundene Items, die euer Inventar verstopfen, können so schnell und einfach in etwas Nützliches umgewandelt werden.

Das große Jubiläumsgeschenk
Abgerundet wird das Spielerlebnis von Resident Evil: Village mit einigen Rätseln, über die die Macher bisher allerdings noch nicht allzu viel verrieten. Im Rahmen der Tokyo Game Show erklärte Director Morimasa Sato lediglich, der achte Serienteil werde wieder mehr offene Areale zur freien Erkundung bieten als noch der direkte Vorgänger. Das lässt auf eine etwas „klassischere“ Spielerfahrung im Stile von Resident Evil 2 schließen, das euch auf Entdeckungstour durch das Polizeirevier von Raccoon City schickte.

Definitiv aus dem zweiten Teil übernommen wurde indes die Implementierung von Sammelgegenständen im Stile der Mr.-Raccoon-Puppen. Dadurch soll der achte Teil zum bis dato umfangreichsten der gesamten Reihe werden. Zumal nach Ende der Geschichte noch lange nicht Schluss ist. Ähnlich wie bei Resi 3, das zum Launch noch den asymmetrischen Multiplayer-Modus Resistance spendiert bekam, ist auch beim Kauf von Village ein Mehrspieler-Part mitinbegriffen. Der ist allerdings, anders als ein Leak im Dezember nahelegte, nicht free-to-play. Und auch der Name „Village Online“ hat sich mittlerweile als falsch herausgestellt. Stattdessen zelebriert Entwickler Capcom mit der RE:Verse getauften Spielvariante 25 Jahre Seriengeschichte, indem es ikonische Serienhelden in einem Action-Spektakel im Comic-Stil gegeneinander antreten lässt. Weitere Infos dazu sollen dann erst in den nächsten Wochen folgen.

Bis dahin könnt ihr euch als PS5-Besitzer schon mal auf die exklusive Demo „The Maiden“ stürzen, die seit dem 21. Januar verfügbar ist. Vorbesteller können sich aktuell zudem einige digitale Goodies sichern – beispielsweise einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad oder die exklusive Albert-01-Pistole. ❑

Statt Zombies und anderer Infizierter erwarten euch in Village Werwölfe und Vampire. Die sind aber wohl kein Stück weniger blutrünstig.

DAVID MEINT



„Hier erwartet uns bald ein schauerlich-schönes Horror-Erlebnis.“

Eigentlich bin ich in Sachen Videospielen ein ziemlicher Schisser. Dead Space hat mich damals zu Tode erschreckt, bei SOMA war ich mehrmals kurz davor, den Controller endgültig beiseite zu legen. Für Resident Evil: Village werde ich aber gerne nochmal meine Nerven aufs Spiel setzen. Denn das, was Capcom bisher gezeigt hat, hat mich wirklich neugierig gemacht. Der Gameplay-Mix aus Kämpfen, Rätseln und Gruseln, der mich bereits in den Neuflagen von Resi 2 und 3 richtig gut unterhalten hat, wurde in Teil 8 offenbar nochmal verfeinert. Dazu kommen die eindrucksvolle Inszenierung und die neuen Impulse in Sachen Setting und Gegnerdesign. Da kann selbst ich nicht anders, als auf den Release am 07. Mai gespannt zu sein. Auch wenn ich mir zusammen mit dem Spiel selbst wohl noch eine Packung Ersatz-Unterwäsche kaufen werden muss.

Kann Atomic Heart halten, was es verspricht? Bis dato durften nur russische Spieletester und Influencer den Shooter-RPG-Mix hinter verschlossenen Türen anspielen.

Atomic Heart

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Mundfish
Hersteller: Mundfish
Termin: 2021

BioShock in Russland, so wirkten die ersten Bilder des Shooter-RPG-Mix Atomic Heart. Wie viel Substanz hinter den schicken Screenshots und Trailern steckt, schauen wir uns in der Vorschau näher an.

Von: David Benke

Mit einem atemberaubenden Trailer meldete sich Atomic Heart Ende Januar auf der Bildfläche zurück. In einem knapp einminütigen Clip stellte der Rollenspiel-Shooter-Mix seine Grafikpracht zur Schau – inklusive netter Raytracing-Effekte dank Nvidia-RTX-Support. Da konnten selbst wir nicht anders als zu sagen: Hut ab, das sieht wirklich nicht schlecht aus. Besonders, wenn man bedenkt, wie die Geschichte des Spiels bisher aussah. Die Entwicklung von Atomic Heart verlief nämlich keineswegs problemlos, sondern war gepflastert mit Rückschlägen und Missverständnissen.

Alles nur ein Fake?

Los geht's mit einem ersten Teaser im Mai 2018, mit dem sich Atomic Heart erstmals die Aufmerksamkeit der Gaming-Community sicherte. Der knapp zweiminütige Clip ist eine Parade absolut skurriler Szenerien: Fellige Viecher mit Apfel auf dem Kopf, Wiesen, die sich wie im Wellengang bewegen, Menschen scheinbar eingefroren in durchsichtigem Polymer-Gel. Es war ein einziger Clusterfuck, der den Titel aus dem Nichts ins mediale Rampenlicht katapultierte, auf die Titelseiten großer Publikationen wie IGN oder PCGamer brachte und ihm sogar den Namen „Sowjet-Bioshock" bescherte. Nur eines blieb bei der ganzen Euphorie immer unklar: Was ist Atomic Heart denn jetzt eigentlich? Diese Frage war gar nicht mal so leicht zu beantworten. Denn offenbar wussten das zum Veröffentlichungszeitpunkt des Trailers nicht einmal die Macher selbst.

Aller Anfang ist schwer

Im Januar 2019 erschienen im Onlineforum Resetera Berichte über katastrophale Arbeitsbedingungen beim verantwortlichen Moskauer Studio Mundfish, bis dato einem absoluten Noname der Branche. Die Zustände innerhalb des Teams seien chaotisch, berichteten interne anonyme Quellen. Der erste Trailer sei beispielsweise komplett fake und lediglich eine Art In-Engine-Concept-Art, das dann aufgrund des massenhaft positiven Feedbacks irgendwie in ein Spiel



Das Kampfsystem kombiniert Fern- und Nahkampfwaffen mit übernatürlichen Kräften.



Euer Kriegswerkzeug wirkt dabei improvisiert und wie aus Schrott zusammengezimmert.



Im Spiel untersucht ihr eine russische Roboterfabrik, in der einiges schief gelaufen ist.



Euer Spielcharakter sammelt keine XP und steigt im Spielverlauf auch nicht im Level auf.

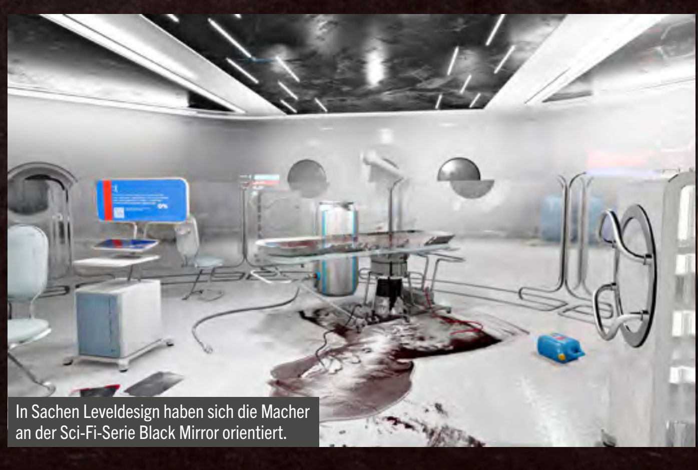
Im Gegenzug lassen sich eure Nah- und Fernkampfwaffen modifizieren und verbessern.

In Atomic Heart schlüpft ihr in die Rolle des psychisch labilen KGB-Agenten P-3.

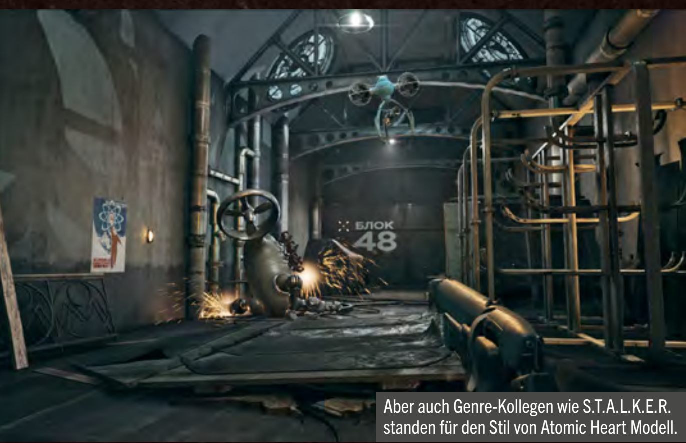
umgewandelt werden sollte. Eine klare Vision gab es dabei aber wohl lange Zeit nicht, was vor allem auf die fehlende Kompetenz der Studioleitung zurückzuführen sei, die keinerlei Erfahrung im Feld habe. So steckte der Titel ein gutes Jahr lang in der Entwicklungshölle, bis das Projekt komplett von vorne begonnen wurde, was angeblich zu einer enormen Reduktion der Spielqualität geführt haben solle. Atomic Heart in seinem aktuellen Zustande lasse viele versprochene Elemente vermissen, sei insgesamt sehr linear und weit von dem entfernt, was im Trailer gezeigt wurde. Ein echter Paukenschlag!

Eine Antwort seitens Mundfish ließ natürlich nicht lange auf sich warten. In einem offiziellen Statement wies man alle Vorwürfe zurück und veröffentlichte dann, wie zum Beweis, einen neuen umfangreichen Gameplay-Trailer, der quasi schrie: Schaut her, Atomic Heart ist real und kein billiger Cash Grab!

Stattdessen zeigten die Macher, was uns in ihrem Erstlingswerk wirklich erwarten soll, nämlich ein Action-Rollenspiel mit Shooter-Elementen. Oder doch ein Shooter mit Rollenspielelementen? Nun, die genaue Definition von Atomic Heart fällt auch heute noch immer etwas schwer. Klar ist: Es wird geballert und gekloppt, was das Zeug hält. Das Kampfsystem aus der Ego-Perspektive setzt dabei auf einen Mix aus Schusswaffen und improvisierten Nahkampfwaffen, die aus Schrott, Metall und anderen Materialien zusammengebas-



In Sachen Leveldesign haben sich die Macher an der Sci-Fi-Serie Black Mirror orientiert.



Aber auch Genre-Kollegen wie S.T.A.L.K.E.R. standen für den Stil von Atomic Heart Modell.

Neben diversen Standard-Kämpfen erwarten euch im Spiel auch einige Bossfights.

telt werden. Crafting und Looting sind daher ebenfalls elementare Spielkomponenten, genauso wie die stete Modifikation und Verbesserung eurer Kriegswerkzeuge. Ergänzt wird dieses Gesamtpaket durch scheinbar übernatürliche Kräfte, die ihr mit der linken Hand entfesselt. Der Einsatz von Telekinese und Co. ruft dabei starke Erinnerungen an die Plasmide aus BioShock beziehungsweise die Typhon-Fähigkeiten aus Prey hervor.

BioShock trifft Dark Souls

Trotz dieser Helferlein wird Atomic Heart aber stets knackig bleiben, so die Entwickler. Bereits wenn ihr zwei Widersachern gegenübersteht, soll das eine echte Herausforderung sein. Ihr müsst nämlich nicht nur clever ausweichen, sondern auch vorsichtig mit eurer knapp bemessenen Munition umgehen. Der Standard-Schwierigkeitsgrad des Shooter-RPG-Mix soll eine echte Hardcore-Herausforderung für Veteranen und Soulslike-Fans bieten. Der Story-Modus hingegen mache den Titel auch für Casual-Spieler unterhaltsam, die sich neben optionalen Schleichpassagen auch auf eine breite Auswahl an skurrilen Waffen und Gegnern freuen dürfen. Die fallen zwar meistens in die Kategorie Roboter, bieten in Form von Bossfights aber genug Varianz – zumindest in der Theorie.

Wie geschmeidig das Ganze tatsächlich laufen wird, ist nach aktuellem Stand nämlich noch unklar. Bisher war von Atomic Heart nur wenig echtes Shooter-Gameplay zu sehen, meistens wurde lediglich auf Gegner eingeprügelt. Und spätestens seit Cyberpunk 2077 sollten wir wissen: Wenn Entwickler bestimmte Aspekte eines Spiels bewusst nicht zeigen, sollte das durchaus ein Grund zur Skepsis sein. Zumal auch die wenigen zur Schau gestellten Knarren eher mau klangen, viele Animationen noch ein wenig unrund wirkten und auch das Trefferfeedback noch Luft nach oben ließ. Die blutigen Finisher, die Mundfish in seinen Dev-Updates versprochen hatte, blieb man uns ebenfalls schuldig. Es heißt also abwarten, ob sich hinter der abgefahrenen Ästhetik tatsächlich auch spielerische Substanz befindet.

Rage against the Machines

Auch in Sachen Story sind noch einige Fragen offen, selbst wenn die Macher mittlerweile vereinzelte Informationen preisgegeben haben. So wird Atomic Heart in der Sowjetrepublik einer alternativen Zeitlinie irgendwann um das Jahr 1955 spielen, zu einem Zeitpunkt, als die technologische Revolution bereits stattgefunden und dabei Erfindungen wie das Internet, Hologramme oder Roboter hervorgebracht hat – nur eben mit einem kommunistischen Touch. Ihr schlüpft dort in die Rolle des psychisch labilen KGB-Spezialagenten P-3, der von der Regierung ausgeschickt wurde, eine Fabrik für mechanische Helferlein zu untersuchen, um die es nach einem Softwarefehler in letzter Zeit seltsam still wurde.

Von der Spielwelt bekamen wir bisher hauptsächlich Gebäude, Bunker oder Labore und weniger offenes Gelände zu sehen. Mundfish verspricht aber, dass euch neben der Fabrik selbst auch noch diverse andere Locations und Bio-



Atomic Heart setzt auf die Power der Unreal Engine 4 und unterstützt zudem Raytracing.



Die Story ist in der Sowjetunion einer alternativen Zeitlinie angesiedelt.


Viele Shooter-Szenen zeigten die Macher bisher noch nicht, das macht etwas skeptisch.

Dafür überzeugten Spielwelt und Stimmung des Genremix bisher umso mehr.


Eure Gegner fallen meist in die Kategorie Roboter, eklige Ausreißer gibt es aber auch.

me erwarten, die alle per Schienennetz miteinander verbunden sein sollen. Das klingt ein wenig wie Metro Exodus: kleine Open-World-Sandbox-Abschnitte, in denen ihr euch austoben könnt, verbunden mit einem zentralen Fortbewegungssystem. In dieses Bild passt auch, dass Atomic Heart ein eher lineares Spielerlebnis werden soll, das zwar auch Nebenquests und Rätsel bietet, für heutige Standards aber „eher klein“ ausfällt, wie Mundfish auf seiner Steam-Seite erklärt. Die Hauptgeschichte des Shooter-RPGs wird demnach wohl nur knapp 20 Stunden in Anspruch nehmen, allerdings genug Wiederspielwert bieten, damit sich auch mehrere Durchgänge lohnen. Besonders Sammel-Enthusiasten und Lore-Fetischisten werden viel Freude an den zahlreichen Funk-Übertragungen und wissenschaftlichen Dokumenten haben, die mehr über die Spielwelt und die dortigen Geschehnisse verraten.

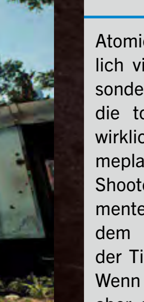
Bei deren Gestaltung haben sich die Macher unter anderem an S.T.A.L.K.E.R., der Sci-Fi-Serie Black Mirror oder den Werken von Stanislaw Lem orientiert. Das Ergebnis lässt sich aber irgendwie nur schwer in Worte fassen: ein vollkommen surrealer Mix aus Art-Déco-Architektur, dystopischem Sowjet-Themenpark und fürchterlich fehlgeschlagenem Technik-Experiment. Was man definitiv sagen kann: Wie auch schon im ersten Trailer von vor knapp drei Jahren sieht Atomic Heart immer noch atemberaubend aus. Die Beleuchtung, die visuellen Effekte, die Animationen – die Unreal Engine 4 gibt hier ein wirklich eindrucksvolles Bild ab. Und wird dabei nicht nur durch Raytracing- und DLSS-Technolgie unterstützt, sondern auch noch von einem tollen Soundtrack von Mick Gordon untermalt, dem Musik-Mastermind hinter Doom und Doom Eternal.

Schicker Trailer, kein Release

Wann wir das vielversprechende Gesamtpaket endlich selbst ausprobieren dürfen, dass ist aber leider noch immer nicht bekannt. Fest steht nur: Die 30 festangestellten Mitarbeiter von Mundfish, einige davon mit Triple-A-Erfahrung, arbeiten mit Hochdruck daran, Atomic Heart noch in diesem Jahr auf den PC sowie PS4, PS5, Xbox One und Xbox Series X zu bringen. Ob das allerdings auch wirklich gelingt, muss sich noch zeigen. Zwar ließ das Studio in einem Blogpost aus dem Juli 2020 verlauten, dass alle grundlegenden Mechaniken funktionieren und es jetzt nur noch um Feinschliff am Kampfsystem und der Inszenierung gehe. Beim Blick auf die aktuellen Jobausschreibungen der Entwickler, darunter teils elementare Positionen wie Level Designer, Art Director oder 3D-Animatoren, wirkt das aber sehr ambitioniert. Gut möglich also, dass der RPG-Shooter-Mix noch etwas länger auf sich warten lässt. Dann aber hoffentlich wenigstens das bieten kann, was die irren Bilder bisher versprochen haben. ❑


Atomic Heart soll eine Art Open World, aber keine große zusammenhängende Map bieten.

DAVID MEINT



„Ich bin noch etwas skeptisch, aber zumindest schon mal angefixt.“

Atomic Heart macht bisher einen wirklich vielversprechenden Eindruck. Besonders das abgefahrene Setting und die tolle gestaltete Welt haben mir wirklich gut gefallen. Und auch das Gameplay mit seinem Mix aus Nahkampf, Shooter-Einlagen und Rollenspiel-Elementen klingt echt nicht verkehrt. Mit dem großen Vorbild BioShock wird der Titel wohl nicht mithalten können. Wenn es die Entwickler von Mundfish aber auch nur ansatzweise in dessen Nähe schaffen, wäre ich schon mehr als glücklich. Die Frage bleibt eben nur, ob sie das auch wirklich können. Die vielen Störgeräusche rund um die Entwicklung, die verdächtige Funkstille seit geraumer Zeit und vor allen Dingen die Tatsache, dass westliche Medien das Ding noch überhaupt nicht zu Gesicht bekommen haben, geschweige denn anspielen durften, stimmt nicht gerade optimistisch. Ich werde erst an die Existenz von Atomic Heart glauben, wenn ich es endlich selbst in den Händen halte. Nach all dem, was bis dato gezeigt wurde, hoffe ich aber inständig, dass das noch dieses Jahr der Fall sein wird.

Little Nightmares 2

Wir durften das groteske Gruselabenteuer rund um die Kinder Mono und Six ausgiebig anspielen und verraten euch, wieviel Potenzial in der schaurigen Fortsetzung steckt.

Von: Maci Naeem Cheema

Genre: Adventure
Entwickler: Tarsier Studios
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 11. Februar 2021

Mit Little Nightmares gelang dem schwedischen Entwickler Tarsier Studios 2017 ein interessantes und kurzweiliges Horrorabenteuer, welches sich auf das junge Mädchen Six und ihre Flucht aus dem klaustrophobischen Schlund, einer schwimmenden Unterwasserfestung, und vor dessen vielen angsteinflößenden Monstern fokussierte. Der Erstling konnte zwar mit einer dichten Atmosphäre und viel Kreativität bezüglich des Designs der Spielwelt und Charaktere überzeugen, litt aber an oftmals zu eintönigen Stealth-Einlagen und einer hakeligen und ungenauen Steuerung. Auch die etwas zu uninspirierten Levels ließen Little Nightmares qualitativ hinter die offensichtlichen Vorbilder Inside und Limbo aus dem Hause Playdead zurückfallen. Kurz vor dem Release des zweiten Teils im Februar hatten wir die Chance, einen letzten intensiven Blick auf das Werk zu werfen und einige interessante Details zur Entwicklung und Spielwelt vom Team selbst zu erfahren. Anspielen durften wir die ersten zwei Kapitel „Wildnis" und „Schule". Was unsere Eindrücke sind und wieviel Potenzial im Gruseltrip steckt, erfahrt ihr in dieser Vorschau.

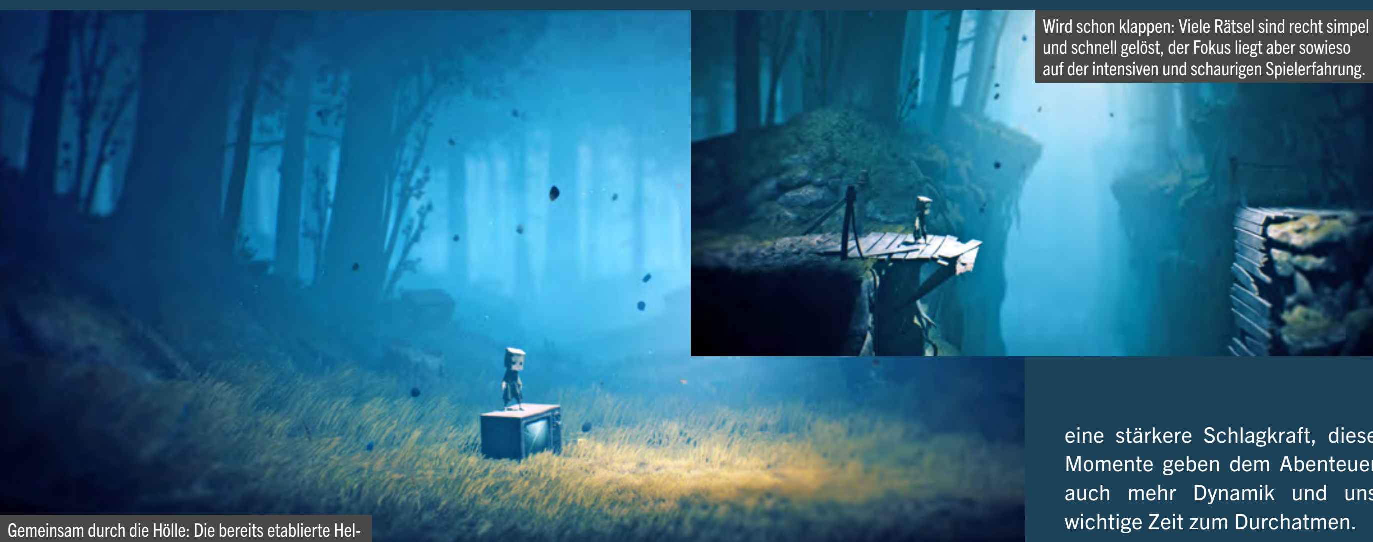
Zu zweit und doch allein

Im ersten Teil konzentrierte sich das Team auf eine schaurige Fluchtgeschichte, die der Spielerschaft durch enge Räumlichkeiten und eingeschränkte Umgebungen ein stetiges Gefühl der Hilflosigkeit vermittelte. Im zweiten Teil hingegen entführt uns Tarsier Studios in abwechslungsreichere Areale außerhalb des Schlunds und wandelt so die unheimliche Spielwelt in einen bedeutend größeren und ambitionierteren Albtraum. Statt die Geschichte des Sequels wieder aus der Sicht der bereits etablierten Heldin Six zu erzählen, schlüpfen wir diesmal in die Rolle des noch unbekannten Jungen Mono. Was es mit Mono auf sich hat und welche Persönlichkeit sich hinter der Maske versteckt, die der geheimnisvolle Protagonist stets trägt, bleibt zumindest zu Beginn des Abenteuers ein gut gehütetes Geheimnis. Laut den Entwicklern sollen sich Monos Werdegang und Charakter schrittweise im Verlauf der Handlung entfalten, ähnlich wie es bei Six im Erstling der Fall war.



Eingesperrt & eingeschränkt? Im Erstling befinden wir uns in der Rolle von Six im sogenannten Schlund. Diesmal, im Sequel mit Mono, geht es endlich nach draußen!

Ein schauriger Anblick: Little Nightmares 2 lebt von seiner dichten Atmosphäre, dem hübschen Stil und den vielen Details, die sich in der Spielwelt verstecken.



Wird schon klappen: Viele Rätsel sind recht simpel und schnell gelöst, der Fokus liegt aber sowieso auf der intensiven und schaurigen Spielerfahrung.

Gemeinsam durch die Hölle: Die bereits etablierte Heldin Six ist zwar wieder von der Partie, diesmal gibt es aber mit dem mysteriösen Mono eine neue Hauptfigur.

Eine der wichtigsten Änderungen ist, dass wir diesmal nicht vollkommen auf uns allein gestellt sind. Six ist nämlich auch weiterhin eine wichtige Schlüsselfigur der Handlung und unsere treue Begleiterin. Wer sich nun Hoffnungen auf ein spannendes Koop-Abenteuer macht, der wird enttäuscht: Little Nightmares 2 ist eine reine Singleplayer-Erfahrung, bietet aber durch die KI-Partnerin eine sinnvolle und spannende Erweiterung, wodurch sich der Spukausflug angenehm vom Erstling absetzt. Ein ebenso erfreulicher Fortschritt ist die bereits erwähnte Spielwelt, die sich um einiges stimmungsvoller und spannender anfühlt.

Größer, grotesker, gruseliger?

Gleich zu Beginn des Abenteuers, im ersten Kapitel Wildnis, entführt Tarsier Studios uns in einen hübsch gestalteten Wald, dem es trotz toller Lichteffekte sowie einer fast schon märchenhaften Gestaltung nicht am gewünschten Horror fehlt. Das liegt zum einen an den vielen tödlichen Fallen, die sich im Laub verbergen, zum anderen am angsteinflößenden und mordgierigen Jäger. Dieser erste Antagonist, bewaffnet mit einer rostigen Schrotflinte und einer Laterne, hat es nämlich auf uns abgesehen und sammelt neue und seltene Trophäen für die ächzenden Wände seiner Holzhütte – ein kleinwüchsiger Knabe mit Tüte auf dem Kopf würde da natürlich perfekt reinpassen, oder nicht?

Im Verlauf des Kapitels gelingt es Mono, die traumatisierte Six aus einem Keller zu befreien und gemeinsam entfliehen sie der tödlichen Präzision des Jägers. Gut gefällt uns, dass sich Little Nightmares 2 trotz des starken Fokus auf Grusel und Action auch Zeit für ruhige Momente nimmt. Nach Abschluss des ersten Kapitels finden sich unsere beiden Protagonisten zum Beispiel auf einem Floß wieder, während sich uns ein eindrucksvolles Panorama der skurrilen Spielwelt bietet. Dadurch haben die Action-Einlagen nicht nur eine stärkere Schlagkraft, diese Momente geben dem Abenteuer auch mehr Dynamik und uns wichtige Zeit zum Durchatmen.

Im zweiten Kapitel „Schule“ verschlägt es Mono und Six nach einem kurzen und unspektakulären Lauf durch eine Stadt in eine – Überraschung! – große und gespenstische Schule. Hat das erste Level im Bereich des Grusels vergleichsweise dezent gearbeitet, so finden sich im zweiten Abschnitt eine Vielzahl an Schreckmomenten und kreativen Designideen, die eine schaurig-schöne Atmosphäre erschaffen. Unser sympathisches Duo ist nämlich nicht allein! Neben unzähligen aggressiven Porzellankindern, welche die Flure unsicher machen, findet sich im Schulhaus auch der zweite primäre Bösewicht: die diabolische Lehrerin. Die verfügt nicht nur über äußerst strenge Ansichten, sondern auch über einen extrem dehnbaren

Bis zur letzten Patrone: Der unheimliche Jäger ist der erste primäre Antagonist in Little Nightmares 2. Können Mono und Six seiner tödlichen Präzision entkommen?



Schweigen ist Gold: Little Nightmares 2 kommt komplett ohne Dialoge aus, viele spannende Geschichten gibt es dennoch in den Umgebungen zu entdecken.

Mono strikes back! Endlich ist es möglich, sich gegen die Gefahren und Monster zu wehren. Das neu eingeführte Kampfsystem ist minimalistisch, doch sehr effektiv.

Im Puppenhaus: Betreten wir mit Mono ein neues Zimmer, so wandert die Kamera – ähnlich wie bei einem Puppenhaus – mit kleinen Bogen zum nächsten Raum.

Hals, der es ihr ermöglicht, selbst die gefühlt sichersten Ecken des Schulgebäudes im Auge zu behalten und uns zu tyrannisieren. Doch auch in der Schule folgt nicht bloß Horror auf Horror. Offensichtlich war es Tarsier Studios wichtig, die vielen Monster und Geschichten, die sich in der Spielwelt verstecken, mit einer breiteren Farbpalette an Emotionen zu bepinseln. Wer das Handeln der Lehrerin nämlich genauestens beobachtet, der erkennt ein trauriges Schicksal: Hinter dem dämonischen Verhalten und dem Beruf als Bildungsbeauftragte verstecken sich nämlich ein gescheiterter Traum und eine innige und bedeutungsvolle Liebe zur Musik. Fast schon süß … fast.

Little Nightmares 2 präsentiert sich, ebenso wie der erste Teil, komplett frei von Dialogen, leidet jedoch trotzdem nicht an zu wenig Hintergrundinformationen zu den Charakteren und Umgebungen. In beinahe jedem Raum finden sich spannende Details, welche die Entdeckerlust und den Drang nach mehr Background gekonnt entfachen. Was hat es mit den vielen Monstern auf sich? Selbst das Verhalten der eher irrelevanten Charaktere wie der Porzellankinder verrät viel über die Vergangenheit und Gegenwart der Welt und ihrer Bewohner. Tarsier Studios gelingt es gut, die Spielwelt von Little Nightmares zum Leben zu erwecken, die Atmosphäre zu verdichten und den Spielfluss durch abwechslungsreiche Areale und Aufgaben aufzuwerten.

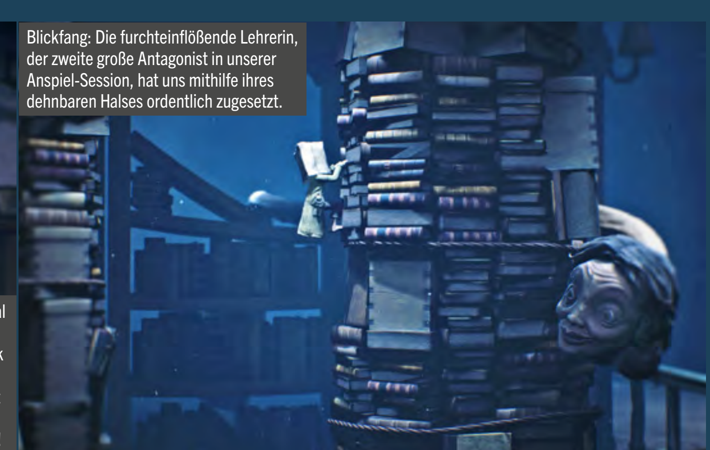
An den richtigen Stellen geschraubt

Ein weiterer wichtiger Pluspunkt sind die sinnvollen Neuerungen im Bereich des Gameplays. Six ist stets an unserer Seite und hilft durch ihre zusätzliche Körperkraft, Gegenstände zu bewegen und Rätsel zu lösen, die auf zwei Personen ausgelegt sind. Doch das ist nicht alles! Auch ein seichtes Kampfsystem findet Einzug in Little Nightmares 2. Fortan ist es möglich, sich in vorgegebenen Momenten aus der Hilflosigkeit zu befreien und sich mit herumliegenden Objekten gegen die vielen Gefahren und Gegner zu wehren. Die Schlag- und auch die restlichen Animationen sind hübsch und nachvollziehbar dargestellt und erzeugen ein befriedigendes Spielgefühl. Mono und Six sind Gefangene eines Universums, das nicht an ihre Körpergröße angepasst ist. So ist es oftmals ein kraftintensives und mühsames Unterfangen, mit Waffen oder Werkzeugen zu interagieren, und das sieht man an ihren Bewegungen.

Ebenso wie bei den großen Vorbildern Inside und Limbo gestaltet sich ein Großteil der Spiel-



Eine Schippe drauf: Egal ob die Lichteffekte, die stechend scharfe Grafik oder die vielen Details, Little Nightmares 2 legt grafisch in jeder Hinsicht ordentlich zu. Toll!



Blickfang: Die furchteinflößende Lehrerin, der zweite große Antagonist in unserer Anspiel-Session, hat uns mithilfe ihres dehnbaren Halses ordentlich zugesetzt.

Trotz der schaurigen Monster und Horrorelemente nimmt sich die Reise von Mono und Six auch Zeit für ruhige Momente, die wichtige Zeit zum Durchatmen bieten.

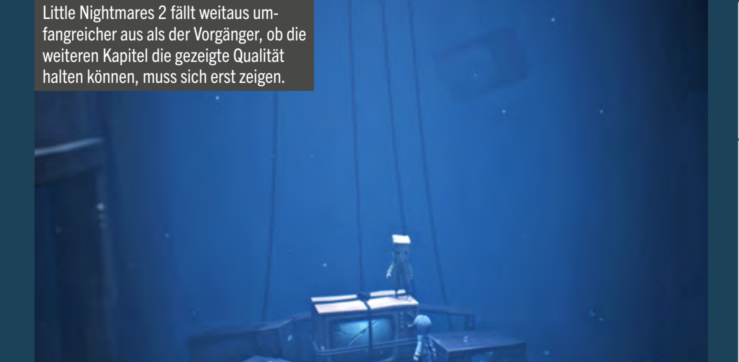
erfahrung aus Gameplay-Sicht minimalistisch, der Fokus liegt klar auf der intensiven Atmosphäre. Scheitern wird man trotzdem häufig, einige Momente erlauben nämlich nur eine kurze Reaktionszeit: Wer schläft, stirbt. Das hat natürlich einen gewissen Trial&Error-Geschmack, gestört hat uns das beim Anspielen aber kaum. Mehr Ärger verspürten wir bei den Rätseln, dort hätten wir uns nämlich mehr Abwechslung und Kreativität gewünscht. Kaum eine Knobelei hat uns länger als ein paar Sekunden gefordert. Die einzige Aufgabe, die uns über die Dauer eines Wimpernschlages hinaus in Anspruch nahm, war ein Schachrätsel, welches es zu lösen galt. Doch auch dort war die Antwort sehr schnell klar.

Als störend empfinden wir vor allem, dass die Lösung mehr oder minder direkt neben dem Problem lag. Wenn es so einfach ist, eine Lösung bereits vor dem eigentlichen Puzzle zu finden, dann ist das schlicht ein Fehler im Leveldesign. Diverse Hilfen ins Spiel einzubauen, ist vollkommen okay und meistens sogar erwünscht. Wenn sie aber das Potenzial besitzen, den Spielspaß zu versauen, dann stößt das sauer auf. Doch ein Kritikpunkt, der das Spiel qualitativ völlig in den Abgrund zieht, ist auch dieser Umstand nicht. Trotz der etwas zu simplen Rätsel in unserer Spieldemo können wir nämlich positiv hervorheben, dass sich eine klare Lernkurve erkennen lässt und der Anspruch steigt. Somit haben wir Hoffnung auf etwas komplexere Abschnitte im weiteren Spielverlauf.

Abschließend noch zur Steuerung: Ob am PC via Tastatur oder mit dem Controller, Steuern lässt sich Mono flüssig und während unserer gesamten Anspiel-Session gab es keine Probleme mit hakeligen oder ungenauen Aktionen. Auch aus technischer Sicht sehen wir keinen Grund zur Sorge, Little Nightmares 2 präsentierte sich in einem guten Zustand und frei von Kinderkrankheiten und Bugs. Ob das zum Release ebenfalls der Fall sein wird, bleibt abzuwarten. Anspielen durften wir bisher nur die PC-Fassung.

Klein, aber oho!

Tarsier Studios haben sich die Kritik an Little Nightmares offensichtlich zu Herzen genommen, denn was wir bisher vom neuen Horror-Abenteuer zu spielen bekamen, überzeugt mit jeder Menge Kreativität bezüglich des Monster- und Weltdesigns, cleveren Neuerungen im Bereich des Gameplays und einer intensiven Atmosphäre. Das erste Kapitel konnte uns bereits im August bei unserer ersten Anspielgelegenheit überzeugen, das zweite legt qualitativ noch mal eine ordentliche Schippe drauf! Wir sind gespannt, wie die Reise von Mono und Six weitergeht und ob es dem charmanten Duo gelingen wird, dem höllischen Schlund und seinem Umland endgültig zu entfliehen. Zum aktuellen Zeitpunkt gibt es eine klare Empfehlung, den grotesken Gruseltrip im Auge zu behalten. ❑



Little Nightmares 2 fällt weitaus umfangreicher aus als der Vorgänger, ob die weiteren Kapitel die gezeigte Qualität halten können, muss sich erst zeigen.





„Größer, grotesker, gruseliger … Little Nightmares 2 könnte ein Hit werden."

Ob es die grotesken und furchteinflößenden Monster, die abwechslungsreichen und hübsch gestalteten Areale oder das knuffige Protagonisten-Duo Mono und Six ist, Little Nightmares 2 konnte mich kinderleicht (hehe) in seinen Bann ziehen. Das ist genau, was ich mir von einem Sequel erwarte: Fortschritt in jedem Bereich! Die Jungs und Mädels von Tarsier Studios haben sich die Kritikpunkte am Vorgänger zu Herzen genommen und viel Arbeit, Energie und Herzblut investiert, um Little Nightmares 2 auf ein neues Qualitätslevel zu hieven. Ob die weiteren Kapitel ebenfalls so überzeugen können, erfahrt ihr in unserem Test. Ich für meinen Teil kann es kaum abwarten, mich in die weiteren Kapitel zu stürzen und Mono und Six aus dem höllischen Schlund und seinem Umland – hoffentlich! – zu befreien.

Genre: Action
Entwickler: WB Games Montréal
Hersteller: Warner Bros.
Termin: 2021

Gotham Knights

Ohne Batman, aber dafür diesmal im schlagkräftigen Team stellen wir uns den berühmt-berüchtigten Bösewichten aus Gotham City entgegen.

Von: Christian Dörre

Batman ist tot. Nein, das hat nichts mit der lächerlichen Präsentation des berühmten Comic-Charakters in den letzten DC-Filmen zu tun, sondern ist der Story-Aufhänger von Gotham Knights. Neben dem Dunklen Ritter hat auch Commissioner Gordon das Zeitliche gesegnet, wodurch das kriminelle Gesindel in Gotham City die Oberhand gewinnt. Der größte Teil des GCPD ist korrupt, Gangster ziehen durch die Straßen und Oberbösewichte wie Mister Freeze und der Rat der Eulen teilen die Stadt unter sich auf. Die Fieslinge haben ihre Rechnung jedoch ohne die ehemaligen Sidekicks von Batman gemacht. Nightwing, Batgirl, Robin und Red Hood schließen sich zu den Gotham Knights zusammen und stellen sich den Feinden Gothams entgegen. Wir dürfen also zwischen verschiedenen Helden wählen, um die Verbrechervisagen zu zertrümmern und noch schöner: Wir können das gesamte Abenteuer sogar optional im Koop mit einem weiteren Mitspieler erleben.

Kein neues Arkham

Doch nicht nur der Koop-Modus stellt eine Neuerung zu den bekannten Batman-Arkham-Games dar, denn Gotham Knights hat mit der beliebten Reihe zu DCs Fledermaus tatsächlich nichts zu tun. Klar, man setzt auf die gleiche düstere Atmosphäre und das Design ist sehr ähnlich, aber Gotham Knights spielt in einem anderen Universum als die Arkham-Games. Kenner der Reihe werden sich in Gotham Knights denoch spielerisch wohlfühlen, denn auch hier basiert das Gameplay auf einer Mischung aus Stealth, dem geschickten Einsatz von Gadgets



Dick Grayson aka Nightwing ist der erfahrenste Verbrechensbekämpfer der Truppe und dürfte daher der Anführer der Gotham Knights sein.

Tim Drake darf als Robin auf den Satelliten der justice League zugreifen und sich damit über kurze Strecken teleportieren.

und dem bewährten Free-Flow-Combat-Kampfsystem. Allerdings unterscheiden sich natürlich die vier wählbaren Spielfiguren in Sachen Gameplay teils deutlich. Batgirls Kampfstil kommt dem von Batman am nächsten. Sie haut zwar nicht so hart zu, ist dafür aber agiler. Robin hingegen ist perfekt für Stealth-Gameplay geeignet, da der Jungspund auf den Satelliten der Justice League zugreifen darf und sich so über kurze Distanzen teleportieren kann. Dafür ist das Zocken mit Red Hood natürlich weitaus action-orientierter, da der psychisch angeknackste Jason Todd voll auf seine Schusswaffen vertraut. Zur schießwütigen roten Kapuze gab es bislang aber ebenso wenig zu sehen wie zu Nightwing. Wir sind gespannt, deren Kampfstile in Aktion zu sehen. Das gilt natürlich auch für einen Einblick in die Story, denn die Entwickler WB Games Montréal bewiesen schließlich schon mit Arkham Origins, dass sie es verstehen, Charakteren Tiefe zu verleihen und spannende Geschichten im Batman-Universum zu erzählen.


Gotham Knights spielt zwar nicht im gleichen Universum wie die Arkham-Games, Gameplay und Atmosphäre sind jedoch sehr ähnlich.

Heiliges Level-up, Batman!
Ein weiterer großer Unterschied zu den Arkham-Games ist zudem, dass es sich bei Gotham Knights nicht um ein Action-Adventure, sondern um ein Action-Rollenspiel handelt. Ob wir wirklich Entscheidungen treffen dürfen, wie sich Figuren entwickeln, wurde noch nicht gezeigt, allerdings konnte man schon einen Blick auf das Levelsystem werfen. In der quasi offenen Spielwelt von Gotham City gibt es fünf Bezirke, für die jeweils eine Levelempfehlung gilt. Durch gewonnene Kämpfe, abgeschlossene Missionen und so weiter erhalten die Gotham Knights Erfahrungspunkte, wodurch sie im Level aufsteigen. Schön ist vor allem, dass auch die Helden, die gerade nicht gespielt werden, dann mitleveln. So möchten die Entwickler sicherstellen, dass man auch über den gesamten Spielverlauf gerne zwischen den Spielfiguren wechselt und diese nicht irgendwann nutzlos werden. Eine gute Entscheidung. Allerdings hoffen wir auch, dass durch festgesetzte Level nicht auf Abwechslung beim Gegnerdesign verzichtet wird. Eine der Stärken der Arkham-Games war es schließlich, dass bis zum Schluss immer neue, mächtigere Feinde eingeführt wurden, gegen die man erstmal ein Mittel finden musste. Überhaupt sind einige Dinge noch nicht geklärt. So wurde zwar bereits bekanntgegeben, dass der Koop-Modus mit einem Drop-in-Drop-out-System funktionieren soll, aber mehr wurde noch nicht gesagt. Natürlich ist es toll, wenn ein Freund problemlos ins Spiel kommen und wieder aussteigen kann, aber wir wüssten auch gerne, wie genau der Wechsel zwischen den Helden vonstatten geht. Kann man nur an bestimmten Punkten die Figur wechseln oder geht das sogar immer? Falls nicht, wird man dann auch innerhalb von Quests einen Wechselpunkt haben oder muss man die Aufgabe mit dem zu Anfang ausgewählten Gotham Knight zu Ende bringen, der sich vielleicht als schlechte Wahl erwies? Auch hier sind wir auf neue Infos gespannt. Die Grafik hingegen überzeugt uns jetzt schon. Wenn Batgirl mit ihrem Bike durch das düstere Gotham fährt oder sich inmitten von Eis Mister Freeze entgegenstellt, sieht das schon richtig toll aus. ❑


CHRISTIAN MEINT


„Vielversprechendes Superheldenabenteuer mit Cape, Charme und Koop."

Bei der Bat-Familie bin ich grundsätzlich immer erstmal skeptisch, denn genauso, wie viele Köche den Brei verderben, vermiesen zu viele jugendliche Vigilanten in Spandex den Batman. Zumindest ist das ziemlich oft in den Comics der Fall. Einzelgänger Batman ist und bleibt der interessanteste Charakter. Die Ankündigung von Gotham Knights entlockte mir deshalb erstmal nicht mehr als ein Schulterzucken. Nach dem langen Gameplay-Video ist jedoch mein Interesse geweckt, denn WB Games Montréal scheint es zu gelingen, Batgirl, Nightwing und Co. schön unterschiedlich darzustellen und Koop ist kein Zwang, sondern ein cooler Bonus. Gotham Knights setzt zudem offenbar auf Story und Atmosphäre. Gut so, denn gerade die Beteiligung vom Rat der Eulen birgt viel Potenzial. Zudem zeigten WB Games Montréal bereits mit Arkham Origins, dass sie es draufhaben. Ich bin also nun doch optimistisch.



Im Gegensatz zu seinen prügelnden Kumpanen setzt Jason Todd als Red Hood auf die Durchschlagskraft seiner Schusswaffen.



Schon jetzt sein Geld wert: Everspace 2 ist erfolgreich in den Early Access gestartet.

Everspace 2

Genre: Action
Entwickler: Rockfish Games
Hersteller: Rockfish Games
Termin: 18. Januar 2021 (Early Access)

Diesmal kein Rogue-like, dafür mit viel Story, Action und Erkundung: Everspace 2 hat schon zum Early-Access-Start eine Menge zu bieten!

Von: Felix Schütz

Wer in seiner Freizeit gern durchs Weltall brettert, hat die Qual der Wahl: Darf's ein arcadiger Ballerspaß wie in Rebel Galaxy Outlaw sein? Eine gigantische Spielwiese wie No Man's Sky? Oder lieber gleich Elite Dangerous, ein Weltraumepos zum Versinken? Alle Spiele haben ihre Stärken, Schwächen und Eigenheiten – doch keines war so wie Everspace. Das Space-Actionspiel punktete vor vier Jahren nicht nur mit griffigen Dogfights und schicker Optik, sondern setzte auch auf eine waschechte Roguelike-Mechanik. Ein Alleinstellungsmerkmal, das im Nachfolger mal eben über Bord geht: Das über Kickstarter finanzierte Everspace 2 wandelt nun auf den Pfaden von Freelancer, das bis heute (völlig zu Recht) von vielen Fans verehrt wird. Das Hamburger Entwicklerstudio Rockfish Games verzichtet dabei ganz bewusst auf einen Multiplayer und das ist auch gut so: Everspace 2 ist ein reines Einzelspielerabenteuer, das knackige Raumkämpfe mit Rollenspielelementen, einer dichten Story und motivierender Beutejagd kombiniert. Das hinterlässt schon in der Early-Access-Fassung einen richtig guten Eindruck.

Und man bekommt was für sein Geld: Die Entwickler haben rund 25 Stunden an Inhalten in diese erste Version gepackt, die auch schon einen Teil der Hauptstory enthält. In den nächsten 12 bis 18 Monaten soll das Spiel kräftig wachsen und reifen, dabei zählt Rockfish Games auf das Feedback der Spieler. Auch wir haben uns durch die Early-Access-Fassung gekämpft und sind schwer angetan. Everspace 2 ist zwar noch nicht fertig, hängt seinen Vorgänger aber schon jetzt um Längen ab.

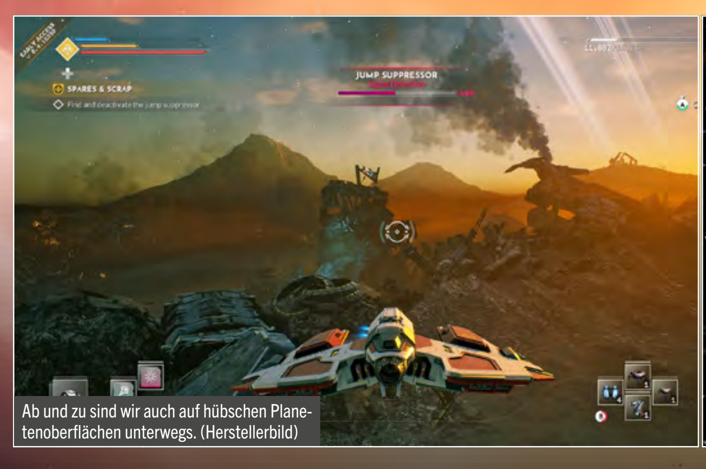
Auf ins Abenteuer

In Everspace 2 schlüpfen wir in die Rolle von Adam, einem abtrünnigen Klon, der sich seit den Ereignissen des Vorgängerspiels im Verborgenen hält. Er arbeitet als Raumpilot für ein Bergbauunternehmen und versucht, dabei möglichst wenig Aufsehen zu erregen. Als seine Tarnung jedoch auffliegt und ein Freund in Not gerät, muss Adam das Weite suchen – der Auftakt für eine vielversprechende Sci-Fi-Geschichte, die in der Early-Access-Fassung für 10 bis 12 Stunden beschäftigt. Im fertigen Spiel soll die Hauptquest etwa 30 Stunden umfassen, außerdem kommen



Everspace 2 lässt den Rogue-like-Ansatz seines Vorgängerspiels komplett hinter sich.

Zwischensequenzen bestehen nur aus leicht animierten Artworks, sind aber voll vertont.



Ab und zu sind wir auch auf hübschen Planetenoberflächen unterwegs. (Herstellerbild)



Keine Simulation: Everspace 2 behält das arcadige Spielgefühl des Vorgängers bei.

noch zahlreiche Nebenquests und ein umfangreiches Endgame hinzu. Die Geschichte wird in englischen, gut geschriebenen Dialogen und gelegentlichen Zwischensequenzen erzählt, die wie im Vorgänger aus animierten Artworks bestehen. Das fühlt sich zwar längst nicht so episch und stimmungsvoll an wie seinerzeit in Freelancer, geht dank guter Sprecher und sympathischer Charaktere aber trotzdem in Ordnung. Als wir das vorläufige Ende der Hauptquest erreichten, hätten wir jedenfalls liebend gerne weitergespielt – kein schlechtes Zeichen.

Flüssige Arcade-Action

Die fluffige Steuerung kennen wir schon aus dem ersten Everspace: Egal ob mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad, es macht einfach Spaß, mit dem wendigen Raumgleiter durchs All zu düsen, durch Trümmerfelder und Asteroidengürtel zu brettern und Feinde ins Vakuum zu ballern. Die arcadigen Raumkämpfe – wahlweise aus der Verfolger- oder Cockpitansicht – spielen sich wieder schön rasant und flüssig: Mit Energiewaffen lassen wir die Schilde feindlicher Banditen und Drohnen schmelzen, anschließend geben wir ihnen mit Projektilkanonen und Raketen den Rest. Derzeit fällt die Waffenauswahl zwar noch überschaubar aus, zumindest fühlen sich die Knarren aber schon recht unterschiedlich an. Bei wendigen Jägern empfiehlt sich beispielsweise ein zielsuchender Blaster, während man die dicken Panzerungen von Bombern und Zerstörern am besten mit Raketensalven zerfetzt.

Dazu gibt's einige Spezialfähigkeiten, die wir unterwegs finden und aufwerten, beispielsweise ein Booster, der uns schnell aus der Gefahrenzone bringt und dabei Gegner zur Seite rammt. Beim Händler können wir außerdem neue Schiffe kaufen, jedes mit unterschiedlichen Eigenschaften und Ausrüstungsslots, passiven Bonuseffekten und einer mächtigen Superwaffe, die sich aber erst während der Kämpfe aufladen muss. Nett: In Quickslots können wir neben Reparaturpaketen auch mobile Geschütze mitnehmen. Die schießen wir dann einfach auf einen umherschwebenden Asteroiden, wo sich die Waffe selbstständig entfaltet und das Feuer eröffnet – ideal, um brenzlige Situationen zu entschärfen! Von solchen Ideen dürften es gerne noch ein paar mehr sein.

Auch wünschen wir uns noch ein paar atmosphärische Funksprüche der Gegner, denn bislang lassen sich die meisten Feinde noch kommentarlos von uns wegpusten. Eine Ausnahme bildet der erste große Bosskampf, der auch spielerisch mit einer netten Idee punktet: Hier müssen wir den feindlichen Raumjäger zunächst mit deaktivierten Drohnen bewerfen, um so seine Schilde zu überlasten, erst dann können wir den Rumpf unter Beschuss nehmen und den Boss erledigen. Gerne mehr davon!

Diablo trifft Freelancer

Das Beutesystem soll zwar noch erweitert werden, kann sich aber schon jetzt sehen lassen: Besiegte Gegner hinterlassen nicht nur Unmengen an Handelswaren, die wir verkaufen können, sondern auch neue Waffen, Antriebe, Schilde, Batterien und einiges mehr. Die Beute können wir nach Lust und Laune ausrüsten, aufwerten oder in Rohmaterial zerlegen, mit dem wir dann per Crafting-Menü weiteres Zeug herstellen. Alle Items haben außerdem Qualitätslevels und sind farblich in Seltenheitsstufen unterteilt. Diablo lässt schön grüßen.

Die Rollenspielelemente gehen aber noch weiter: Im Spielverlauf schließen sich Adam mehrere Charaktere an, die ihm passive Vorteile verleihen. Zunächst müssen wir den NPCs aber einen Haufen Credits und Materialien liefern, erst dann schalten wir beispielsweise einen effektiveren Traktorstrahl frei oder erhalten die Möglichkeit, überschüssige Beute ins Lager zu verschicken. Nebenbei sammelt unser Held auch Erfahrungspunkte und steigt im Level auf, dabei verbessern sich einige Statuswerte und man wird im Laufe der Zeit spürbar stärker. Alle fünf Levels gibt's außerdem einen Talentpunkt, mit dem sich weitere passive Boni freischalten und durchwechseln lassen. Das System wirkt in der Early-Access-Fassung zwar noch etwas grob, aber vielleicht tut sich hier bis zum finalen Release noch was.

Freies Erkunden

Die Entwickler beschreiben Everspace 2 als Open-World-Spiel. Das ist nicht falsch, allerdings sollte man keinen zusammenhängenden Schauplatz ohne Grenzen erwarten. Stattdessen besteht das Spieluniversum aus acht weitläufigen Sternensystemen, bislang sind zwei davon in der Early-Access-Fassung enthalten. Will man nun ein weit entferntes Ziel anfliegen, muss man zunächst den Sprungantrieb aktivieren. Dadurch wechselt das Spiel in eine Art Reisemodus, in dem wir uns frei durch die Sternensysteme bewegen. Während wir so durchs All donnern, entdecken wir entlang der Route verdächtige Signale und Dutzende neue Orte, die wir nach Lust und Laune ansteuern könnten. Hat man das Reiseziel erreicht, landet man nach einer kurzen Ladezeit in einem abgesteckten Missionsbereich voller Asteroiden, gewaltiger Raumstationen, Banditenverstecke, Wracks,



Diablo lässt grüßen: Die Suche nach neuer, stärkerer Ausrüstung sorgt für Motivation.

Eine richtige „Open World" gibt's nicht. Um neue Orte zu erreichen, nutzen wir einen Reisemodus.

Neben den Story-Missionen gibt's auch zusätzliche Herausforderungen. Hier zerlegen wir eine Banditenbasis mit Raketen.

Eisfelder und vielem mehr. Es gibt sogar Missionen auf Planetenoberflächen, die spielen sich zwar im Grunde genau wie im All, sehen aber zumindest sehr hübsch aus und sorgen so für Abwechslung.

Mehr als nur ballern

Doch egal ob man stur einem Questmarker folgt oder lieber auf eigene Faust erkundet: Everspace 2 hat mehr zu bieten als nur Dogfights. Auf bestimmten Asteroiden können wir beispielsweise Erze und Kristalle ernten, außerdem sind an vielen Orten Beutekisten versteckt. Oft muss man dazu auch mal in kleine Schächte, Höhlen oder in das Innere von Raumstationen hineinfliegen und auf engem Raum navigieren, das weckt fast schon Erinnerungen ans ehrwürdige Descent.

Die Entwickler haben sogar an kleine Umgebungsrätsel gedacht! So müssen wir an manchen Stellen einen Durchgang freischießen, Schalter aktivieren oder eine Abdeckung mithilfe eines Magnetstrahls zur Seite räumen. Auf die gleiche Weise lassen sich auch Energiequellen zu Steckplätzen transportieren, wodurch sich meistens eine Tür oder ein Geheimfach öffnet – wer sich die Mühe macht, streicht wertvolle Beute ein.

Einmal mussten wir sogar einen Spiegel durch die Gegend schleppen, mit dem sich der Strahl eines riesigen Laserbohrers ablenken ließ, um so Gesteinsbrocken aus dem Weg zu räumen. Cool! Und das ist nur ein Teil der Nebenbeschäftigungen, die wir bislang entdeckt haben: Wir haben auch feindliche Raumstationen in Schutt und Asche gelegt, Minibosse erledigt und unter Zeitdruck Sprengsätze an Asteroiden angebracht. Das alles spielt sich zwar schön kurzweilig, doch damit's auch auf Dauer nicht eintönig wird, sind für das fertige Spiel bereits weitere Nebenaktivitäten eingeplant.

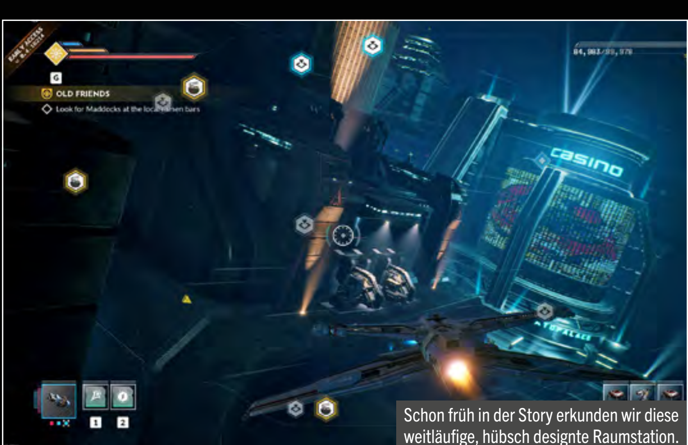
Große Zukunftspläne

An bestimmten Stationen dürfen wir andocken, um Nebenquests und Zusatzaufgaben anzunehmen. Die kleinen Geschichten verlaufen zwar linear und bieten bislang keinerlei Entscheidungsfreiheit, sorgen aber für Abwechslung und werfen am Ende einen schönen Batzen Erfahrungspunkte und Credits ab. Bei manchen Fraktionen können wir auch unseren Ruf steigern und so Boni erhalten, allerdings ist das Menü derzeit noch ein Platzhalter und soll fürs fertige Spiel überarbeitet werden.

Das Gleiche gilt auch für den Handel: Wir dürfen zwar schon jede Menge Zeug ein- und verkaufen, allerdings soll es in der Version 1.0 irgendwann auch Handelsrouten und Preisüberwachung geben. Auf ihrer Website haben die Entwickler zudem viele weitere Features umrissen, die noch ihren Weg ins Spiel finden sollen: Neben sechs weiteren Sternensystemen stehen zusätzliche Schiffsanpassungen samt Unterklassen auf dem Plan, dazu deutlich mehr Ausrüstung, weitere Fraktionen, Jobs und Gegnertypen sowie Naturphänomene wie schwarze Löcher oder Sonnenstürme. Auch ein Schnellreisesys-



Feindliche Zerstörer treten als stärkere Mini-Bosse auf und stecken eine Menge Treffer weg.



Schon früh in der Story erkunden wir diese weitläufige, hübsch designte Raumstation.

Die Dogfights spielen sich dank der simplen Steuerung wunderbar unkompliziert. (Herstellerbild)

Jedes Schiff kommt mit besonderen Eigenschaften, Waffenslots und einer Superfähigkeit.

tem ist in Arbeit. Nach der Story soll außerdem ein lohnenswertes Endgame mit neuen Inhalten und Aktivitäten auf den Spieler warten.

Das Team von Rockfish Games hat sich also eine Menge vorgenommen, allerdings steht Everspace 2 schon jetzt auf einem bombenfesten Fundament und macht eine Menge Spaß. Dadurch können sich die Entwickler ganz auf die Erstellung von neuen Inhalten konzentrieren und das Spiel kräftig ausbauen. Einziger Wermutstropfen für Early-Access-Spieler: Im Lauf der Testphase ist damit zu rechnen, dass Spielstände irgendwann unbrauchbar werden, in dem Fall muss man also nochmal von vorne anfangen.

Tolle Grafik, lahmer Soundtrack

Everspace 2 fußt auf der Unreal Engine und zeigt sich technisch bereits in guter Form, auch wenn die Performance noch in manchen Zonen etwas zu stark schwankt. Optisch macht das Spiel schon jetzt eine Menge her: Schöne volumetrische Beleuchtung, saubere Texturen, schicke Explosionen und hübsche Partikeleffekte verpassen Everspace 2 einen zeitgemäßen Look, auch wenn man vielleicht nicht mit einem Star Citizen konkurrieren kann, will oder muss. Die Musik mit ihrem heftigen Techno-Einschlag ist allerdings Geschmackssache. Es gibt zwar auch ein paar ruhigere, stimmungsvollere Tracks, doch meistens dudeln die Stücke einfach unmotiviert im Hintergrund – da hat ein Freelancer deutlich die Nase vorn.

Was kostet Everspace 2?

Die Early-Access-Fassung von Everspace 2 ist über Steam und GOG erhältlich, der Preis liegt derzeit noch bei fairen 38 Euro. Sobald das Spiel im nächsten Jahr fertiggestellt wird, wollen die Entwickler den Preis leicht anheben. ❑



Oft müssen wir durch enge Gänge und Innenbereiche fliegen und dabei Hindernissen ausweichen.

FELIX MEINT



„Vormerken! Everspace 2 ist auf dem besten Weg zum Überraschungshit.“

Ich mag Rogue-likes und hatte vor ein paar Jahren auch viel Spaß mit dem ersten Everspace. Doch insgeheim hatte ich mir schon damals ein anderes Spiel gewünscht. Eines wie Everspace 2. Mit viel Handlung und Missionen, mit offener Erkundung, motivierender Beute und Charakterentwicklung. Nein, es ist (noch) nicht alles perfekt: Die Story-Präsentation könnte wuchtiger sein, das Fraktionssystem wirkt hauchdünn und Quest-Entscheidungen hat man sich wohl leider gespart. Trotzdem konnte ich mich kaum von der Early-Access-Fassung trennen, denn schon jetzt macht Everspace 2 so vieles richtig: Die Steuerung flutscht, das Erkunden macht Spaß und die Dogfights spielen sich einfach klasse. Dazu ein robustes Beutesystem, nette kleine Umgebungsrätsel und eine vielversprechende Story – das macht Lust auf mehr! Wie gut das fertige Spiel letztendlich wird, erfahren wir zwar erst im nächsten Jahr, doch wer bis dahin nicht warten kann, darf auch schon jetzt zuschlagen: Everspace 2 wird vielleicht kein Jahrhundertwerk mit hunderten Stunden Spielzeit, aber mit Sicherheit ein tolles Space-Actionspiel für Einzelspielerfans wie mich. Weiter so, Rockfish Games!

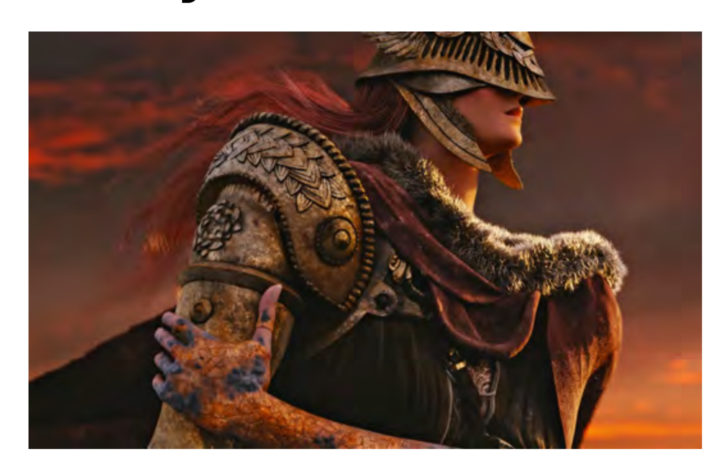
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

ELDEN RING

Neue Infos zum From-Software-RPG angeblich in Kürze

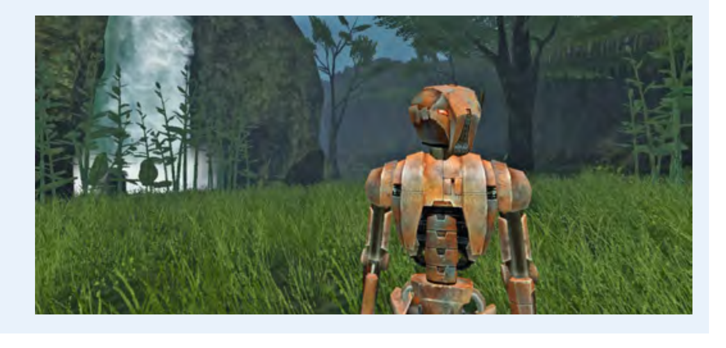
Seit einigen Wochen ist es rund um das Action-Rollenspiel Elden Ring sehr ruhig geworden. Die Fans warten weiterhin ungeduldig auf sowohl neue Gameplay-Details als auch einen konkreten Release-Termin. Doch das Warten könnte schon bald ein Ende haben. Darauf deutet zumindest ein Teaser des bekannten Branchen-Insiders Jeff Grubb hin. Ein Follower veröffentlichte via Twitter eine selbst angefertigte Grafik im Stil eines Aktienkurses. Doch anstatt den Verlauf eines Wertpapieres anzuzeigen, stellte sie den persönlichen Hype des Twitter-Benutzers rund um Elden Ring dar. Das wäre für sich gesehen keine Besonderheit, da sicherlich zahlreiche Fans derzeit ähnlich aufgeregt sein dürften. Interessant macht die ganze Sache die Antwort des eingangs erwähnten Branchen-Insiders Jeff Grubb, der über sehr gute Kontakte bei Publishern und Entwicklerstudios verfügt. Seine Entgegnung auf die Grafik: „Sollte schon bald bis zum Mond gehen." Das ist zwar prinzipiell eine eher vage Aussage. Doch in Verbindung mit der Grafik könnte es eine Anspielung darauf sein, dass uns in Kürze eine Ankündigung seitens From Software zu Elden Ring ins Haus steht, die den Hype der Fans weiter nach oben schnellen lässt. Das Entwickler-Team sowie der zuständige Publisher Bandai Namco schweigen sich diesbezüglich derzeit zwar aus. Allerdings hat sich Jeff Grubb mit mehreren Leaks und korrekten Prognosen bereits einen Namen gemacht. Es könnte also durchaus etwas Wahres an der Sache dran sein. Erst vor kurzem tauchte das Gerücht auf, dass sich die Entwicklung des Spiels angeblich in der finalen Phase befindet. Laut Francesco Fossetti, der als Autor bei der italienischen Publikation „Everyeye" arbeitet, soll From Software schon mit dem „Polishing" begonnen haben. Damit würde sich Elden Ring bereits in der Schlussphase befinden und Entwickler am Feinschliff des Titels arbeiten. Die Pandemie soll den angeblich schon für dieses Jahr geplanten Release auf das kommende Jahr verschoben haben. Laut Fossetti befindet sich das Projekt seit mehr als vier Jahren in Entwicklung. Zudem habe das Spiel wohl viele Ähnlichkeiten mit Dark Souls. Elden Ring wurde ursprünglich auf der E3 2019 angekündigt. **André Linken**



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Gerüchte sprechen von Neuauflagen der vielgeliebten RPGs

In jüngster Zeit kommen vermehrt Gerüchte rund um ein neues Star Wars: Knights of the Old Republic auf. Es soll offenbar ein Sequel werden, das aber gleichzeitig ein Reboot ist. Neueste Gerüchte scheinen das zu untermauern. Star-Wars-Insider Jordan Maison erklärte über Twitter: „Habe diese Woche ein paar lustige Spiele-Sachen gehört. Nichts Großes und keine wirklichen Details. Ich habe gehört, dass KOTOR 1 und 2 irgendwann in diesem Jahr eine Neuveröffentlichung erfahren." Diese Neuauflagen sollen dazu dienen, um neue Spieler an die Geschichte der Klassiker heranzuführen, denn weiter meint er: „Das ist ein separates Projekt von dem kommenden Remake-Ding (welches Elemente einbauen würde, um es in den Kanon aufzunehmen). Das sind nur direkte, hochskalierte Portierungen." Wann wir mit dem Release dieser Neuauflagen rechnen können, ist unklar. **Andreas Bertits**



PLAGUE INC.

Im Gratis-DLC gegen das Virus



Das Entwicklerstudio Ndemic Creations stellt kostenlos den DLC „The Cure" für Plague Inc. zur Verfügung. Ihr müsst euch lediglich mit eurem Account bei Steam einloggen und den Download-Button anklicken. Wie es der Name bereits erahnen lässt, läuft es in dem DLC etwas anders ab als im Hauptspiel. Diesmal geht es nämlich nicht darum, eine globale Pandemie zu verursachen, sondern diese zu bekämpfen – also passend zum aktuellen Weltgeschehen. Eure Aufgabe ist es, das Heilmittel für eine Pandemie zu finden und somit deren Ende herbeizuführen. Ihr habt dabei zudem die Möglichkeit, Maßnahmen für einzelne Gebiete einzuführen wie zum Beispiel eine Maskenpflicht, Erhöhung von Testkapazitäten oder einen Lockdown. Um ein möglichst authentisches Spielerlebnis bieten zu können, hat man mit Gesundheitsexperten aus der ganzen Welt zusammengearbeitet. **André Linken**

LEFT 4 DEAD 2

Zombie-Metzelei ist ab sofort ungeschnitten

Kurz nach dem Release im Jahr 2009 landete die internationale Version des Multiplayer-Shooters Left 4 Dead 2 auf der Liste der indizierten Spiele. Wenig später folgten sogar Beschlagnahmen nach dem §131 des Strafgesetzbuches. Die wurden schon vor einiger Zeit zurückgenommen. Vor kurzem hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) das Actionspiel vom Entwicklerstudio Valve nun endgültig von der Indizierungs-Liste gestrichen. Das geht aus einem aktuellen Report der Prüfstelle hervor. Demnach ist es ab sofort möglich, dass Left 4 Dead 2 in einer unzensierten Fassung samt USK-Freigabe auf dem deutschen Markt erscheint. Um den Fans des Spiels die unzensierte Fassung zugänglich zu machen, setzt Valve derweil nicht auf eine Neuveröffentlichung, sondern auf einen Patch. Den könnt ihr euch als Besitzer der geschnittenen Fassung kostenlos auf der Steam-Seite des Zombie-Geballers herunterladen und verfügt dann quasi über die Original-Fassung. Left 4 Dead 2 ist ein Multiplayer-Shooter, dessen Story eine Woche nach den Ereignissen des Vorgängers angesiedelt ist. Alles dreht sich um eine mysteriöse Krankheit namens „Grüne Grippe", die alle Infizierten in Zombies und ähnlich groteske Kreaturen verwandelt. Eine Gruppe, bestehend aus vier Überlebenden (Coach, Ellis, Nick und Rochelle), kämpft sich durch Horden dieser gefährlichen Gegner, um eine Evakuierungsstation zu erreichen und somit aus dem verseuchten Gebiet zu fliehen. Im Fokus des Spielgeschehens stehen vor allem Teamwork und strategisches Vorgehen, da „blindes Ballern" nur selten vom Erfolg gekrönt ist. Neben dem Hauptspiel sind insgesamt drei DLCs für Left 4 Dead 2 erschienen, die vor allem neue Kampagnen mit sich brachten. Die Download-Erweiterungen heißen „The Passing", „The Sacrifice" und „Cold Stream". Da freut man sich gleich noch mehr über die offiziell sanktionierten Community-Updates für das Spiel, die nach wie vor erscheinen. In absehbarer Zeit wird etwa der neue Inhalt „The Last Stand" in das Abenteuer integriert werden. Auf einen dritten



Teil der Shooterreihe solltet ihr euch übrigens in näherer Zukunft lieber nicht freuen: Angesichts immer wiederkehrender Gerüchte um eine Fortsetzung stellte Game Designer obin Walker kürzlich dezidiert klar: „Wir hatten vor einigen Jahren ganz kurz einige Next-Gen-Möglichkeiten für Left 4 Dead ausgelotet. Doch wir arbeiten derzeit definitiv nicht an irgendwas, das mit Left 4 Dead in Verbindung steht – und haben es seit Jahren nicht gemacht. (…) Wir hatten Teile eines Left-4-Dead-Levels für erste Geometrie-Stücke verwendet, als wir mit Source 2 arbeiten. Ein Teil davon gelang an die Öffentlichkeit. Es war nichts anderes als ein Rendering-Test, und die Leute haben fälschlicherweise geglaubt, dass wir an Left 4 Dead arbeiten."

André Linken

MOST WANTED

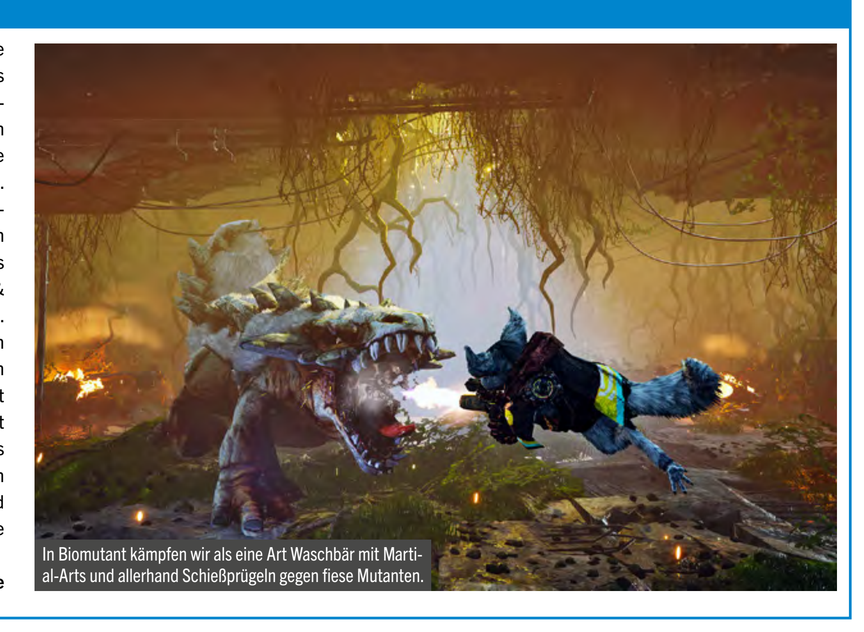
An dieser Stelle präsentieren euch wir euch die wichtigsten Spiele der nächsten drei Monate – zwei davon picken wir uns noch einmal heraus und versorgen euch mit den neuesten Infos.

BIOMUTANT

Was lange währt, wird endlich gut, heißt es ja und wir hoffen, dasss dies auch auf Biomutant zutrifft, denn nach langer Funkstille hat das Action-RPG endlich einen Release-Termin: Ab dem 25. Mai dürfen wir als antropomorpher Waschbär in die virtuelle Postapokalypse eintauchen.

In Biomutant versuchen wir als mutiertes Wesen, das Land zu retten, denn aus den Wurzeln des Baums des Lebens sickert der Tod. Verantwortlich dafür sind natürlich fiese Monster. Um diese zu besiegen, rüsten wir unseren Charakter mit weiteren Mutationen aus und lernen neue Wushu-Kampftechniken – eine spezielle Martial-Arts-Form. Allerdings verkloppen wir unsere Feinde nicht nur stylish, sondern dürfen auch auf verschiedene Schusswaffen zurückgreifen. Bei bisherigen Anspielterminen fühlte sich der Titel ein wenig wie eine Mischung aus Devil May Cry und Ratchet & Clank an. Soweit, so bekannt. Interessant ist jedoch, warum man so lange nichts von dem Spiel hörte. Stefan Ljungqvist von Entwickler Experiment 101 erklärte nämlich, dass man in dem kleinen Team Crunch vermeiden wollte und daher die Qualitätskontrolle entsprechend lange dauerte.

Christian Dörre



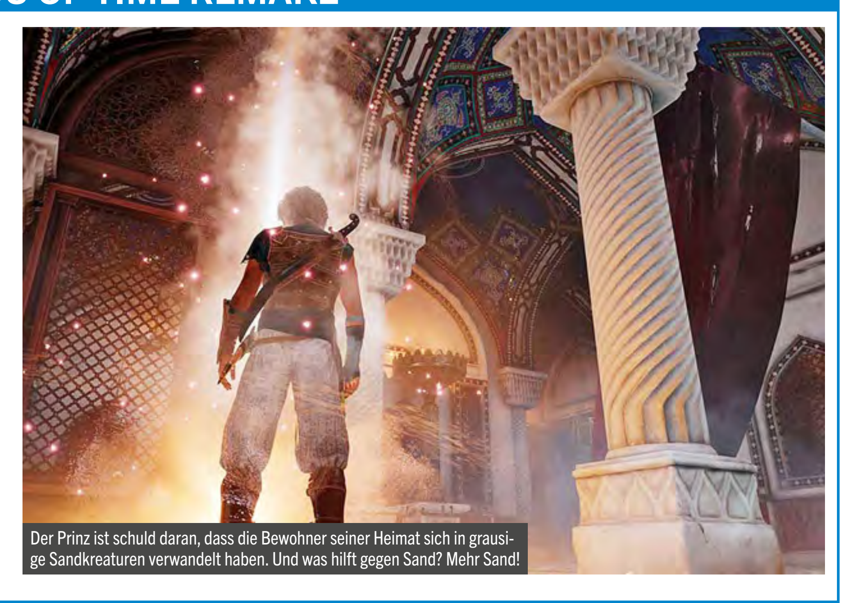
In Biomutant kämpfen wir als eine Art Waschbär mit Martial-Arts und allerhand Schießprügeln gegen fiese Mutanten.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME REMAKE

Der Prinze aus Persien ist wieder da – im wahrsten Sinne des Wortes. Anstatt in einem neuen Spiel kehrt er im März nämlich im Remake des Klassikers The Sands of Time zurück.

Das noch junge, sehr motivierte Ubisoft-Entwicklerteam aus Indien hat es sich dabei zur Aufgabe gemacht, dem Urspiel möglichst treu zu bleiben. Große Änderungen bezüglich des Gameplays, so es sie denn überhaupt geben wird, darf man sich also nicht erwarten, ebenso keine neuen Inhalte. Dafür sieht das Ding natürlich hübscher aus als anno dazumal, wenngleich uns die Grafik bis dato noch nicht wirklich vom Hocker gerissen hat; das bisher gezeigte Material wirkt wie ein durchschnittlicher Vertreter der letzten Konsolengeneration. Dafür wurden alle Dialoge neu eingesprochen, und zwar von den Originalsprechern – das nennen wir mal konsequent! Über etwaige zu kleine technische Sprünge wollen wir uns nicht beschweren, sollte das Klettern, Kämpfen und Erkunden sich genausogut anfühlen wie einst. Und überhaupt, die simple, aber nichtsdestoweniger sehr atmosphärisch präsentierte Geschichte samt eines Heldenduos, das einem ans Herz wächst, ist eh zeitlos.

Lukas Schmid



Der Prinz ist schuld daran, dass die Bewohner seiner Heimat sich in grausige Sandkreaturen verwandelt haben. Und was hilft gegen Sand? Mehr Sand!

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER NÄCHSTEN DREI MONATE

Stronghold: Warlords
Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Firefly Studios
Hersteller: Firefly Studios
Termin: 09. März 2021

Kena: Bridge of Spirits
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ember Lab
Hersteller: Ember Lab
Termin: März 2021

Humankind
Genre: Strategie
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 22. April 2021

Resident Evil: Village
Genre: Action
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 07. Mai 2021

Deathloop
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Bethesda
Termin: 21. Mai 2021

P.o.P.: The Sands of Time Remake
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Pune / Mumbai
Hersteller: Ubisoft
Termin: 18. März 2021

Outriders
Genre: Action
Entwickler: People Can Fly
Hersteller: Square Enix
Termin: 01. April 2021

Nier Replicant
Genre: Action-RPG
Entwickler: Cavia
Hersteller: Square Enix
Termin: 23. April 2021

Mass Effect: Legendary Edition
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 14. Mai 2021

Biomutant
Genre: Action-RPG
Entwickler: Experiment 101
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 25. Mai 2021


PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
PCGH
PC Games Hardware
DVD
Markt-Check
Warum sind die Preise so hoch?
Plus: Technik-Trends 2021
Special
4x Geforce: 970, 1070, 2070, 3070
RTX 3080: 9 Hersteller-Designs
Pro-MHz-Test: Intel durchleuchtet
WWW.PCGH.DE
PCGH bequem online bestellen: shop.pcgh.de.
Oder einfach digital lesen: epaper.pcgh.de.

Genre: Action
Entwickler: IO Interactive
Hersteller: Square Enix
Termin: 20. Januar 2021
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 18 Jahren

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games EDITORS' CHOICE

Hitman 3

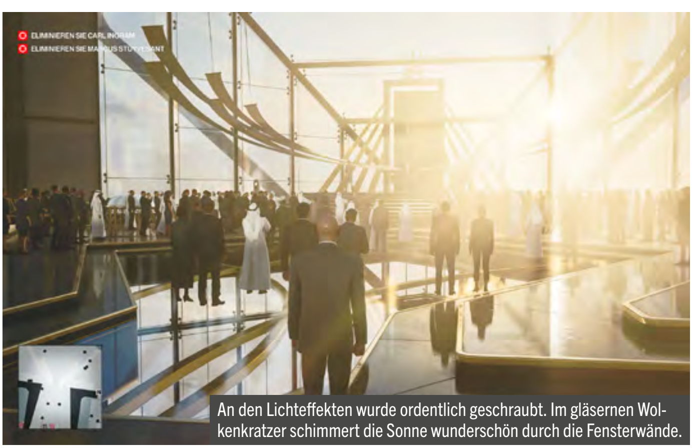
IO Interactive bringt mit Hitman 3 die „World of Assassination"-Trilogie zu ihrem Ende. Das Stealth-Abenteuer setzt nahtlos die Geschichte des Vorgängers fort und stellt Agent 47 vor seine vielleicht größte Herausforderung: Vertrauen. Hitman 3 ist ein nahezu perfekter Ausklang der Reihe und macht verdammt viel richtig. Warum man sich tagelang in den riesigen Sandbox-Welten verlieren kann, lest ihr in unserem Test.

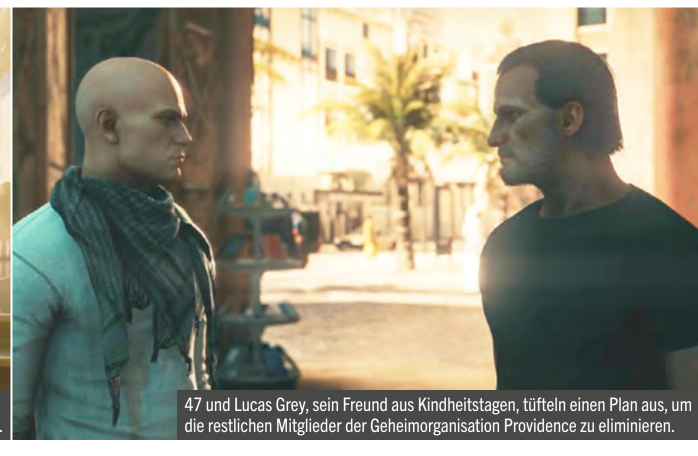
Von: Michael Grünwald

Es ist bestimmt nicht immer einfach, ein Leben als Geheimagent zu führen, schon gar nicht, wenn man Agent 47 heißt. Immer und überall lauern böse Buben und Mädchen auf unseren glatzköpfigen Lieblingskiller. Manchmal stolpert er auch einfach über sich selbst, wie in – oder viel mehr aufgrund von – Hitman: Absolution. Und selbst sein Comeback nach mehrjähriger Abstinenz im 2016 erschienenen Hitman wurde zunächst sehr kritisch beäugt. Doch mit eben diesem Reboot nahm die Reihe wieder Fahrt auf. Die Entwickler von IO Interactive gingen einen großen Schritt zurück zu den Wurzeln: Weg von linearen Abschnitten und weg von Handyspielen – zurück zu weitläufigen Sandbox-Maps an einzigartigen Schauplätzen rund um die Welt. Hitman 3 setzt diese Reise nicht nur fort, sondern bringt die Trilogie zu einem famosen Abschluss. Das dänische Entwicklerteam erfindet im letzten Teil das Rad nicht neu, aber das war ja auch gar nicht nötig. Vielmehr konzentrierte sich das Studio auf Umfang, Spielwelt und die Geschichte rund um unsere Protagonisten.

Überraschend tiefgründig

Hitman 2 ließ uns vor rund zwei Jahren mit einem kleinen Cliffhanger zurück. Agent 47 befindet sich mit Lucas Grey, seinem Freund aus Kindheitstagen, auf der Suche nach den nächsten Zielpersonen, während Agentenführerin Diana Burnwood den gefangengenommenen Arthur Edwards von der Geheimgesellschaft Providence


An den Lichteffekten wurde ordentlich geschraubt. Im gläsernen Wolkenkratzer schimmert die Sonne wunderschön durch die Fensterwände.


47 und Lucas Grey, sein Freund aus Kindheitstagen, tüfteln einen Plan aus, um die restlichen Mitglieder der Geheimorganisation Providence zu eliminieren.

Das ist Alexa Carlisle, doch wie kommen wir unbemerkt an die alte Dame heran? Das englische Herrenhaus hält die eine oder andere Überraschung für uns parat.

bewacht. Doch Edwards gelingt am Ende die Flucht, und an dieser Stelle setzt die Geschichte von Hitman 3 nahtlos an. Die Story ist fesselnd, voller Wendungen und aufgrund der Vergangenheitsverbindungen von Agent 47 mit Grey und Burnwood deutlich tiefgründiger als noch in den Vorgängern. Sogar der eigentlich so gefühlskalte 47 wirkt an manchen Stellen menschlicher in seinem Handeln und seinen Empfindungen, was sich positiv auf den Gesamteindruck der ansonsten recht düster gehaltenen Geschichte auswirkt. Natürlich darf aber dennoch der klassische Hitman-Humor nicht fehlen. Die trockenen Einzeiler, mit denen Agent 47 teilweise auf Fragen von NPCs antwortet, bringen uns häufiger zum Schmunzeln und runden das Spielerlebnis definitiv ab.

Ungewollte Verjüngungskur

Ein weiterer Aspekt, der die Immersion von Hitman 3 ordentlich steigert, ist die Implementierung von Zwischensequenzen. Ja okay, genau genommen gab es die auch schon in den beiden Vorgängern, allerdings „nur“ in Form von gerenderten Standbildern. Dieser Stil war zwar atmosphärisch, doch mit bewegten Bildern konnten diese Szenen nicht mithalten. Hitman 3 fängt nun also auch Mimik und Gestik der Protaginsten in den Sequenzen ein. Die Charaktere sind toll und detailliert gestaltet, wirken allerdings aufgrund der aufgefrischten Optik jünger als noch in den Prequels. Das wirkt zwar seltsam, ist aber verschmerzbar. Ein Highlight bleibt weiterhin die Synchronisation: Vor allem David Bateson als 47 und Jane Perry als Diana Burnwood sind einmal mehr Extraklasse. Eine deutsche Sprachausgabe gibt es auch in Hitman 3 nicht. Die Übersetzung in den Untertiteln funktioniert aber nahezu perfekt. Bis auf einen recht offensichtlich fehlenden Buchstaben im Titel des zweiten Levels fielen in unserem Testdurchlauf keine Fehler auf.

Eine Welt, wie sie mir gefällt

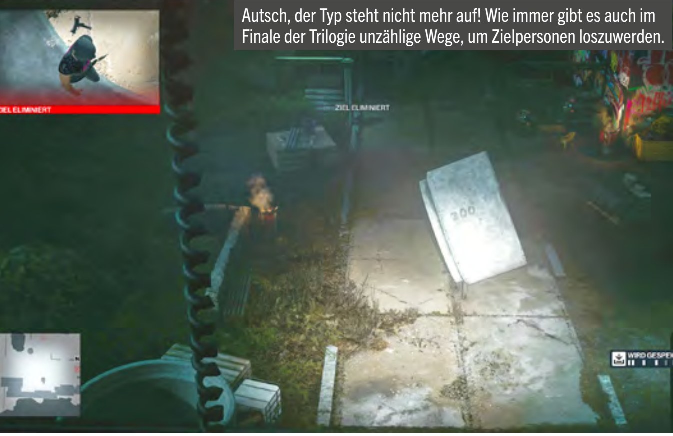
In Hitman 3 gibt es sechs verschiedene Locations, die alle ihren eigenen Charme haben, sich deutlich voneinander unterscheiden und unfassbar viele Möglichkeiten bieten, unsere Zielpersonen zu eliminieren. Zwei dieser Gebiete sind definitiv die absoluten Höhepunkte der kompletten „World of Assassination“-Trilogie. Zum einen ist da Dartmoor in England, genau genommen das Herrenhaus der Carlisle-Familie, in dem sich eines der Ziele befindet. Wie immer bleibt es euch natürlich auch in Hitman 3 selbst überlassen, wie ihr eure Missionen abschließt. Eine Gelegenheit in der Thornbridge Manor lässt Agent 47 etwa zum Privatdetektiv werden, der einen angeblichen Selbstmord aufklären muss. Diese Chance solltet ihr euch nicht entgehen lassen. Je nach Ermittlungserfolg ergeben sich andere Möglichkeiten und vor allem auch Reaktionen der Zielperson. Das macht nicht nur extrem viel Laune, sondern bietet eine willkommene



Eine Leiche und Agent 47 ist nicht mal der Täter. Das ist bodenlos und wird vom glatzköpfigen Killer gleich unter die Lupe genommen.



Die Geschichte von Hitman 3 ist sehr düster gehalten. Vielleicht liegt das aber auch nur am schlechten deutschen Wetter, wie an dieser Tankstelle in Berlin.


Autsch, der Typ steht nicht mehr auf! Wie immer gibt es auch im Finale der Trilogie unzählige Wege, um Zielpersonen loszuwerden.


Mundschutz-Pflicht! Agent 47 bleibt einfach der Meister der Verkleidungen. Auch als Koch in einem chinesischen Restaurant macht er eine gute Figur.



Als Privatdetektiv in Thornbridge Manor die Verdächtigen zu befragen und Zimmer nach Hinweisen zu durchsuchen, zählt zu den absoluten Hitman-Highlights.

Abwechslung. Allgemein stellt das englische Herrenhaus eine witzige Hommage an Detektivromane wie jene rund um Miss Marple oder Sherlock Holmes dar. Vom Butler über familiäre Intrigen bis hin zu Geheimtüren in Bücherregalen ist alles dabei – und mittendrin unser Agent 47. Exquisit!

Der zweite Schauplatz, der auf jeden Fall länger im Gedächtnis bleibt, ist Berlin. Yeah, Hitman in Deutschland! Viel faszinierender als der Nationalstolz ist hier aber das grandiose Leveldesign. 47 startet an einer verlassenen Tankstelle in einem Waldstück, keine Menschenseele weit und breit. Auf der Suche nach Zivilisation steuern wir unseren Agenten in die Richtung eines Funkturms, der auf einer kleinen Anhöhe liegt. Hinter diesem Hügel erkennen wir dann eine Location, mit der wir so nicht gerechnet hatten: Ein Underground-Club in einem stillgelegten Kraftwerk, inklusive elend langer Warteschlange. Wer kennt es nicht? Natürlich steht unser Killer nicht auf der Gästeliste – zumindest nicht von Beginn an. Also besteht das erste Ziel darin, einen Weg an Security, Türstehern und Clubpersonal vorbei zu finden. Auch im Club selbst bleibt der WOW-Effekt erhalten. Überall Neonlichter, Bars, und Menschen, die sich zur Elektro-Mucke auf der riesigen Tanzfläche bewegen. Aber natürlich sind wir ja hauptberuflich Killer, lassen uns nur kurz von der einzigartigen Atmosphäre ablenken und sehen zeitgleich unzählige Gelegenheiten, unsere Ziele möglichst lautlos auszuknipsen. Legt der DJ da gerade wirklich eine Pause ein? Pah, Amateur!

Spiegelung, Spiegelung an der Wand

Optisch schaltet IO Interactive mit Hitman 3 einen Gang höher – aber immer noch nicht in den höchsten. Zum schöneren Aussehen tragen mit Sicherheit auch die Next-Gen-Konsolen bei. Im Einstiegslevel Dubai fallen die Verbesserungen zwar schon auf, doch deutlich wird der Fortschritt erst bei genauerer Betrachtung. Sobald weniger NPCs in der Spielwelt verstreut sind, zieht die Grafik sogar nochmals ordentlich an. In besagtem englischen Herrenhaus wirken die Texturen feiner und Spiegelungen glänzen an sämtlichen Objekten und Oberflächen.

Auch der Lichteinfall durch die Sonne oder durch Lampen sieht um einiges realistischer aus als noch in den Vorgängern. NPC-Klone sind zwar weiterhin vorhanden, kommen allerdings wesentlich seltener vor. Außerdem wirken die Charaktermodelle allgemein lebendiger und detaillierter. An die Blockbuster-Optik eines Red Dead Redemption 2 etwa schafft es Hitman 3 aber trotzdem nicht heran.

Wie es sich für ein Hitman-Spiel gehört, findet Agent 47 in den riesigen Sandbox-Welten auch im dritten Teil wieder so einige Waffen, Werkzeuge und andere Objekte, um seine Ziele zu eliminieren. In den Händen eines Killers können selbst Bananen oder Gummientchen eine gefährliche Spielerei werden. Das Schusswaffen-Arsenal, das 47 zur Verfügung steht, reicht von der klassischen schallgedämpften Pistole bis hin zu Schrotflinten und Sturmgewehren. Wer seine Augen in manchen Schauplätzen aufmacht, kann mit etwas Glück sogar die ein oder andere antike Kanone finden.

Die Wahl der Qual

Mit einer Kanonenkugel und etwas Schießpulver lässt sich ein Ziel auf diese Weise vielleicht mit einem großen Knall ausschalten. Doch ein richtiger Auftragsmörder sucht natürlich immer nach der einen wahren Herausforderung: lautloser Killer werden. Nur derjenige, der unbemerkt alle Zielpersonen ausschaltet, wird die höchste Bewertung nach der jeweiligen Mis-



Bis auf eine Ausnahme schlägt uns das Spiel in jedem Schauplatz wieder Story-Missionen vor, durch die wir unsere Aufträge leichter abschließen können.

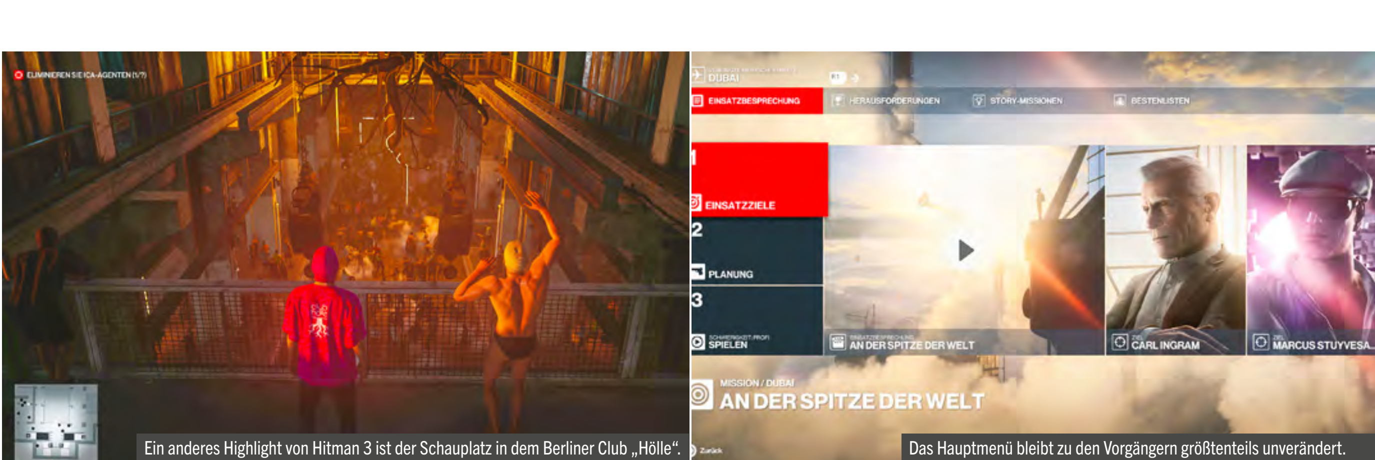
Diese Gelegenheit darf man sich doch wohl nicht entgehen lassen. Wer die Auszeichnung Lautloser Killer erhalten möchte, darf keine Zeugen zurücklassen.

sion bekommen. Im Endeffekt sind unserem Vorgehen jedoch kaum Grenzen gesteckt: Ob wir eine Person ganz klassisch mit der Klaviersaite erdrosseln, einen von langer Hand geplanten Mord ausführen, oder aber doch die Hau-Drauf-Variante mit ganz viel Kawumms wählen, alle Wege führen zum Ziel.

Sind das Zombies oder Menschen?
Mit der letzten Möglichkeit meinen wir natürlich die rohe Waffengewalt. Da sich aber die Steuerung im Vergleich zu Hitman 2 nicht verändert hat, ist hier weiter Vorsicht geboten. Die Hitman-Reihe setzt ihre Prioritäten ganz klar auf die Stealth-Mechaniken und schwächelt daher bei der Waffensteuerung. Das Zielen wirkt trotz einschaltbarer Zielhilfe sperrig und ungelenk. Die NPC reagieren plump, sobald es zu einem Feuergefecht kommt, und schießen wild drauf los, ohne Deckung zu suchen. Ein bisschen mehr Hirn für unsere Gegner wäre wünschenswert gewesen. Außerdem hat unser Protagonist noch immer keine richtigen Animationen beim Türöffnen spendiert bekommen. Stattdessen fasst 47 nur in die Richtung der Tür und öffnet diese wie von Geisterhand.

Dafür besitzt unser Agent ein neues permanentes Hilfsmittel: Und zwar ein Handy mit Kamera-Funktion. Ja, auch unser liebenswerter Glatzkopf ist mittlerweile im 21. Jahrhundert angekommen. Mit der Kamera des Smartphones lassen sich nicht nur Beweise fotografieren, sondern auch elektronische Schalter scannen, um beispielsweise in versteckte Bereiche vorzudringen. Mit einem Brecheisen hebeln wir außerdem Schlösser zu Abkürzungen in den jeweiligen Schauplätzen auf, damit wir uns im nächsten Durchlauf nervige Wege von A nach B sparen und direkt die kürzeste Route wählen können.

Ein echter Hitman braucht keine Hilfe
Wie vorhin schon einmal angesprochen: Nur ein richtiger Stealth-Meister schafft es, die Aufträge als lautloser Killer abzuschließen. Hitman 3 bietet uns allerdings wieder bestimmte Hilfsmittel, um diesem Vorhaben näherzukommen. So schlägt uns das Spiel beispielsweise an den meisten Orten Story-Missionen vor, durch die wir leichter an unsere Zielpersonen herankommen. Folgen wir diesen Leitfäden, sollte es für die erfahrenen Auftragsmörder unter uns ein Leichtes sein, eiskalt zuzuschlagen. Für ein realistischeres Spielgefühl lassen sich diese Hilfen in den Optionen abschwächen oder sogar ganz abschalten. Neben den Story-Missionen werden auch noch unzählige Herausforderungen angezeigt, die anteasern, welche Gelegenheiten



Ein anderes Highlight von Hitman 3 ist der Schauplatz in dem Berliner Club „Hölle“. Die Location bietet ein grandioses Leveldesign gepaart mit fetzigen Technobeats.

Das Hauptmenü bleibt zu den Vorgängern größtenteils unverändert. Das bedeutet jedoch auch, es bleibt nach wie vor äußerst übersichtlich.

Die Neuerungen wie das Fotohandy sind gut implementiert und nützlich. Richtig häufig in Aktion sind die Gegenstände jedoch nicht.

sich in dem jeweiligen Level noch bieten. Auf den ersten beiden der drei Schwierigkeitsgrade kann zusätzlich zu den automatischen Speichervorgängen jederzeit manuell gespeichert werden. Auf der letzten Stufe ist dies nur noch einmalig möglich. Sollte 47 doch einmal das Zeitliche segnen oder unsere Verkleidung auffliegen, können wir an fair gesetzten Punkten neu starten.

Bis zur Unendlichkeit und noch viel weiter

Hitman 3 weckt wie schon die Vorgänger den Ehrgeiz. Jeder noch so kleinen Spur wird nachgegangen, um vielleicht eine andere Chance auf den perfekten Mord zu bekommen. In den meisten Locations gibt es über 20 Möglichkeiten, unsere Zielpersonen loszuwerden und noch viel mehr Herausforderungen durch die wir uns Erfahrungspunkte erspielen. Diese schalten neue Startpunkte, neue Verkleidungen oder neue Agentur-Verstecke frei, an denen Agent 47 Waffen, Sprengsätze oder Gift bunkern und im Verlauf der Mission aufsammeln kann. Selbst nach Abschluss der Hauptstory bietet Hitman 3 noch enorm viel Wiederspielwert. Da gibt es zum einen die Escalation-Missionen, die Entwickler IO Interactive bereitstellt. Auf den bekannten Karten ändern sich unsere Zielpersonen und dementsprechend muss auch unsere Vorgehensweise angepasst werden. Ganz ähnlich läuft es beim Auftragsmodus. Hier kann sich die Community selbst austoben. Jeder Spieler kann Zielpersonen, Outfits und Gadgets festlegen und diesen Auftrag für den Rest der Auftragskiller-Welt veröffentlichen. Auch der Sniper-Assassin-Modus feiert ein Comeback, allerdings ohne eigene Locations. Neben Himmelstein sind vorerst nur die beiden Maps Hantu Port und Sibirien aus der Hitman-2-Erweiterung enthalten. Sehr schade, da der Spielmodus schon im Vorgänger äußerst kurzweilig war und die Planung eine ordentliche Ladung Feingefühl benötigte. Ein paar zusätzliche Karten mit Agent 47 als heimlichem Scharfschützen hätten Hitman 3 sicher gutgetan.

Einer für Alle, Alle für Einen

Mit der kostenlosen Implementierung der Levels aus den beiden Vorgängern sorgt IO Interactive jedoch für noch mehr Wiederspielwert. Mit dem Kauf von Hitman 3 ist es möglich, die komplette Reboot-Reihe am Stück zu spielen. Technisch gesehen läuft das Finale der Trilogie einwandfrei. In unserem Test kamen nur minimale Bugs vor. Einmal nahmen es die Wachen beispielsweise ganz genau und filzten unseren Agenten lieber zweimal, bevor ihm der Eintritt in einen Raum gewehrt wurde – durchaus verständlich. Hin und wieder sprechen zudem zwei Personen zur selben Zeit, was verwirrend und nervig sein kann, vor allem, wenn es sich um storyrelevante Gespräche handelt. Doch alles in allem ist Hitman 3 das beste Meuchelmörder-Spiel, welches wir bisher in die Finger bekommen haben.



Wie die Zielpersonen ausgeschaltet werden, bleibt jedem Spieler selbst überlassen. In diesem Fall half 47 nur ein wenig beim Lockern des Geländers nach.



DJ 47 bringt die Meute zum Toben. Die Masse an NPCs ist teilweise immens. Dennoch läuft das Spiel auf PC und Next-Gen-Konsolen komplett flüssig.



In der chinesischen Metropole Chongqing müssen wir uns zusätzlich noch an lästigen, fliegenden Kameradrohnen vorbeischleichen.

Schwierigkeiten für Tastatur-Spieler

Kommen wir nochmal zurück zur Technik: Der Abschluss der "World of Assassination"-Trilogie sieht größtenteils nicht nur richtig gut aus, sondern läuft auch extrem flüssig mit konstant hohen Bildern pro Sekunde. Performance-Einbrüche gibt es nicht und selbst kurze Ruckler kamen in unserem Test so gut wie gar nicht vor. Auch in Hitman 3 setzt IO Interactive nämlich auf die hauseigene Glacier-Engine und diese kommt so ausgereift wie noch nie daher. Problematischer wird es hingegen für die Hardcore-Tastatur-Spieler. Agent 47 läuft standardmäßig deutlich schneller als seine NPC-Kollegen und kennt dabei nur Vollgas und Stopp. Sobald uns eine Person begleitet, müssen wir mit der normalen Maus- und Tastatur-Steuerung also immer kurz anhalten und auf den NPC warten. Das stört nicht nur den Spielfluss, sondern ist auf Dauer auch ganz schön nervig. Mit den Knüppeln eines Controllers funktioniert die Anpassung der Geschwindigkeit deutlich besser, wodurch Begleiter auch wirklich den Namen Begleiter verdienen und nicht nur nervige Anhängsel sind. Zudem ist die allgemeine Tastenbelegung auf der Tastatur wie bereits in den Vorgängern äußerst herausfordernd. Gelegenheitsspieler müssen aufpassen, dass sie sich keinen Knoten in die Finger spielen. Gerade im Eifer des Gefechts kommen Tastenverwechslungen nicht nur einmal vor.

Den paar Schwächen zum Trotz liefert IO mit Hitman 3 ein packendes Stealth-Abenteuer und ein grandioses Finale der Trilogie. Hin und wieder können Entwickler an gut funktionierenden Dingen festhalten und nur geringfügig nachbessern, um das Ganze zu perfektionieren. Diesen Punkt scheinen sich die Dänen zu Herzen genommen zu haben. Sollten in Zukunft regelmäßig weitere Escalation-Missionen implementiert werden und neue Sniper Assassin-Aufträge den Weg in das Spiel finden, kann Hitman 3 eine hervorragende Langzeit-Erfahrung für Fans der Reihe bieten. ❑



Jeder der sechs Schauplätze hat etwas Einzigartiges an sich. Dartmoor erinnert schon alleine landschaftlich an Kriminalromane á la Miss Marple.

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald



„Ein legendäres Finale für einen legendären Killer!"

Man, habe ich mich gefreut, als ich den Test zu Hitman 3 ergaunern konnte! Die Hitman-Reihe empfand ich schon immer großartig und einfach anders. Das mittelprächtige Waffen-Gameplay hat mich noch nie gestört, schließlich ging es schon immer um lautloses Vorgehen. Leider stehen Spiele dieser Art aber kurz vor dem Aussterben. Umso mehr freut es mich, dass Hitman 3 ein grandioser Abschluss der Trilogie wurde. Natürlich kann man sich darüber beschweren, dass es nur sechs neue Schauplätze gibt und es leider noch keine neuen Sniper Assassin-Missionen in das Spiel geschafft haben. Dennoch kann man in den zahlreichen Spielmodi unfassbar viel Zeit verbringen und immer wieder neue Gelegenheiten entdecken, die einen dem perfekten Mord näherbringen. Wer die ersten beiden Teile des Reboots mochte, der wird Hitman 3 lieben. Und wenn ich schon im echten Leben derzeit nicht in Clubs darf, werde ich mich jetzt nochmal in das Berlin-Level begeben und ordentlich abfeiern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle und einzigartige Schauplätze
- ➕ Tiefgründige und gelungene Story
- ➕ Riesige Sandbox-Welten
- ➕ Extrem hoher Wiederspielwert
- ➕ Schöne Lichteffekte
- ➕ Gewaltiger Umfang
- ➖ Schwache KI
- ➖ Schwammige Steuerung in Feuergefechten
- ➖ Keine neuen Sniper Assassin-Missionen
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ „Nur" sechs Level



The **Medium**

Genre: Adventure
Entwickler: Blooper Team
Hersteller: Blooper Team
Termin: 28. Januar 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

Mit The Medium kommt vom polnischen Entwicklungsstudio Bloober nach Layers of Fear und Blair Witch abermals ein ambitioniertes Horrorprojekt.

Von: Christian Fußy

Unheimlichkeit entsteht immer dann, wenn sich das Vertraute mit dem Unbegreiflichen verbindet. Aus dem Gefühl, dass etwas, das man das gesamte Leben lang in einer bestimmten Form kennt, plötzlich nicht mehr ganz richtig ist. Die Bilder des 2005 verstorbenen Künstlers Zdzislaw Beksinski, dessen alptraumhafte Malereien in der Zeit des Internets eine kleine Renaissance erleben, schlagen genau in diese Kerbe. Seine Werke zeigen nackte Körper mit einer grausam verzerrten Anatomie oder Landstriche, die auf unangenehme Weise menschliche Formen aufweisen. Diese verstörenden Bilder dienten seinen Landsleuten, dem polnischen Studio Bloober Team nun als Inspiration für das Videospiel The Medium.

In The Medium tauchen wir als Geisterflüsterin ein in eine Welt zwischen Leben und Tod. Wo in unseren Augen Bäume oder Gebäude stehen, sieht das Medium durch ihre übernatürlichen Kräfte auch das entsprechende Pendant in der Geisterwelt. Abstrakte, fleischige und verzerrte Formen, weite, karge Landstriche und die ständigen Wehklagen der Seelen, denen der Einzug ins Jenseits verwehrt bleibt, füllen diese Zone. Über einen geteilten Bildschirm können wir uns in beiden Welten gleichzeitig bewegen und direkt sehen, welche Form bestimmte Objekte in der Zwischenwelt annehmen. Ein cooler visueller Kniff und ein klares Highlight von The Medium, das auch sonst nicht mit ausgefallenem und erstaunlich detailliertem Umgebungsdesign geizt.

Unseren Einstieg in die Geschichte und damit in die Welt der Geister erleben wir durch eine Vision, von der uns unsere Hauptfigur erzählt. Marianne, das namensgebende Medium, arbeitet zu Beginn des Spiels für ihren Ziehvater Jack in einem Bestattungsinstitut, wo sie die Seelen der Verstorbenen wie der Fährmann Charon aus der griechischen Mythologie sicher ins Reich der Toten geleitet. Als Jack nach einer Operation verstirbt und selbst ihre Dienste in den Anspruch nehmen muss, geht damit die einzige Person, der Marianne jemals von ihrer Gabe erzählt hat. Als sie kurze Zeit später einen geheimnisvollen Anruf von einem Mann namens



Die Schleichpassagen nehmen einem aufgrund der oberflächlichen künstlichen Intelligenz eher die Furcht vor dem Monster, statt sie zu verstärken.

Thomas erhält, der behauptet, von ihrer Vision zu wissen und Antworten zu ihren übernatürlichen Kräften liefern zu können, begibt sie sich auf eine Spurensuche in die Vergangenheit …



Während die übernatürlichen Schrecken des Niwa-Resorts ihr meist nur Schimpfwörter abringen, erschrickt sich Marianne dagegen an der namenlosen Hauskatze.

Zurück zu den Wurzeln

Eine Reise in die Vergangenheit erleben wir mit The Medium gleich in mehrerlei Hinsicht. Einerseits ist die Handlung des Spiels im Polen der späten 1990er Jahre angesiedelt und dreht sich um die Aufarbeitung noch weiter zurückliegender Ereignisse, andererseits hat sich Bloober Team beim Gamedesign offensichtlich von einem Genreklassiker aus ebendieser Zeit orientiert: Mit einem starken Fokus auf Narrative über Gameplay und der vollständigen Abwesenheit einer Kampf-Mechanik werden beim Spielen sofort Erinnerungen an die Silent Hill Reihe geweckt, deren Komponist Akira Yamaoka auch den Soundtrack für The Medium beisteuert. Auch die Story, die unter anderem Kindheits-Traumata, sexuellen Missbrauch und den schleichenden Verlust psychischer Gesundheit behandelt, geht in erfreulich düstere Richtungen und lädt einen Vergleich mit der Horrorserie ein.

Leider enden die Parallelen aber nicht mit den positiven Einflüssen: So wirkt das Core-Gameplay für ein Spiel aus dem Jahr 2021 komplett aus der Zeit gefallen. Wer Sicherungen einsetzen, Notizen sammeln, Ketten mit Bolzenschneidern entfernen oder einen Schlüssel nach dem anderen suchen in aktuellen Horrortiteln schmerzlich vermisst hat, sollte mit The Medium voll auf seine Kosten kommen. So besteht das Gameplay eigentlich nur daraus, Abschnitt für Abschnitt den richtigen Weg in den nächsten Raum zu finden bzw. zu öffnen. Selbst bei einer vergleichsweise kurzen Spielzeit von acht bis neun Stunden strapaziert diese extrem konventionelle Design-Philosophie schon nach kurzer Zeit die Nerven.

Auch die Abschnitte, in denen dann einmal Action geboten ist, warten leider nicht mit besonders originellen Einfällen auf und sorgen im schlimmsten Fall sogar für richtig Frust. In den Schleichpassagen, in denen es eigentlich nur gilt, einen Knopf zu drücken, um in die Hocke zu gehen oder die Luft anzuhalten, und sich dann hinter einer Wand oder Kiste zu verstecken, wird man aufgrund der limitierten Areale und Optionen entweder ohne eigenes Verschulden entdeckt, oder erkennt auf Anhieb die geskriptete Route des Gegners, was diesem jeglichen Schrecken nimmt. Auch in Sequenzen, in denen es darum geht, vor einem Monster wegzurennen, handelt man eigentlich nur nach dem Prinzip Trial & Error. Das ist besonders deshalb so nervig, weil die Todesanimation bei einem Fehlversuch viel zu lang dauert und die automatischen Speicherpunkte genau in diesen Passagen nicht so großzügig gesetzt sind wie im Rest des Spiels.

Weitere Kleinigkeiten, die die Immersion ein wenig stören, sind einerseits der Einsatz von unsichtbaren Wänden oder kniehohen Hindernissen, die verhindern sollen, dass man sich zu weit von der Lösung eines Rätsels entfernt. Andererseits gilt es im letzten Drittel über diverse Holzplanken zu



Per Splitscreen steuern wir Marianne in zwei verschiedenen Ebenen. Ist der Weg in der realen Welt versperrt, können wir die Geister-Version auch kurzzeitig abkapseln.

balancieren. Und hat man einmal mit der Überquerung in eine Richtung begonnen, kann diese nicht mehr geändert werden, sodass man immer bis zum anderen Ende manövrieren muss, selbst wenn man die Interaktion nur versehentlich durch einen Druck auf den X-Knopf gestartet hat.

Eine Geschichte verschiedener Medien

Der eigentliche Fokus von The Medium liegt, wie bereits erwähnt, jedoch nicht auf dem Gameplay, sondern auf der Narrative. Die Geschichte handelt wie die meisten Geistergeschichten von den Sünden der Vergangenheit, die sich in Spuk manifestieren. Im verwaisten Arbeiterhotel Niwa, wo ein Großteil der Story spielt, bringen wir vergessene, teils wirklich abgründige Vorkommnisse ans Licht und bekämpfen sowohl die düsteren Mächte, die aus diesen entstanden sind, sowie Mariannes eigene Dämonen. An unserer Seite steht dabei Sadness, der Geist eines kleinen Mädchens, der uns nach und nach enthüllt, wie die ganzen verschiedenen Handlungsstränge, die sich im Lauf des Spiels entfalten, miteinander zusammenhängen.

Man merkt, dass Story und Artdesign bei der Entwicklung des Spiels priorisiert wurden und eine Menge Herzblut in diese Bereiche geflossen ist. Dass das Team hinter The Medium zudem fast komplett auf lästige Jumpscares verzichtet hat, unterstreicht den Eindruck, dass hier Leute am Werk waren, die in erster Linie eine Geschichte erzählen wollen und dieser auch vertrauen.

Leider gestaltet sich der Einstieg trotz der zweifelsohne vorhandenen und auch durchaus lobenswerten narrativen Ambitionen als holprig – und die ersten Spielstunden damit als ganz schön langweilig. Die wirklich spannenden Enthüllungen beginnen erst nach ungefähr vier Stunden, was bedeutet, dass die Aufgabe, uns in die Geschichte hineinzuziehen und uns neugierig zu machen, davor allein bei den Figuren und ihren Dialogen liegt. Leider weist The Medium aber genau dort erhebliche Schwächen auf.

Während Marianne in den Zwischensequenzen in erster Linie mit Geistermädel Sadness interagiert, verbringen wir den Rest der Zeit weitestgehend alleine mit der Protagonistin. Da ihr Charakter am besten mit dem Adjektiv „schnippisch" zusammengefasst werden kann, könnt ihr euch darauf einstellen,



Um im Spiel voranzukommen, müssen wir häufig bestimmte Gegenstände, wie hier Masken für die Überreste von Verstorbenen, finden.

Die Umgebungen, egal ob real oder fantastisch, sehen durch stimmungsvolle Beleuchtung und hohen Detailgrad teils richtig schick aus.



Geisterkind Sadness begleitet uns in Zwischensequenzen durch die Handlung. Ihr richtiger Name sowie ihre Beziehung zu den Geschehnissen enthüllt sich erst später im Spiel.

dass das Finden von Objekten, Betätigen von Schaltern oder Abhören von Nachrichten aus der Geisterwelt häufig von einem ihrer lockeren Sprüche begleitet wird. Hauptfiguren mit sardonischem Humor sind im Horrorgenre keineswegs eine Seltenheit, Marianne springt jedoch manchmal so schnell zwischen aufrichtiger Emotionalität und flapsigen Comedy-Versuchen hin und her, dass es schwerfällt, Zugang zum Innenleben des Charakters zu erhalten. Ihre zweite Eigenschaft, die sie mit dem ebenfalls übernatürlich begabten Thomas gemeinsam hat, ist dann ihre Angewohnheit, auf jedweden Spuk mit einer Aneinanderreihung von Kraftausdrücken zu reagieren. Die vielen Fucks und Shits sind zwar in den betreffenden Situationen nicht unbedingt unangebracht, das konstante Fluchen beraubt jedoch auch viele potenziell gruselige Begegnungen ihrer Wirkung.

Im Zusammenhang mit narrativ orientieren Videospielen wird als Qualitätsmerkmal häufig das Wort „kinoreif" in den Mund genommen. Und auch bei The Medium wird es sicher die ein oder andere Publikation geben, die die Geschichte des Titels mit genau diesem Wort beschreibt. Würde man die exakten Dialoge allerdings tatsächlich auf die große Leinwand bringen, würde The Medium aus dem Saal gelacht werden, noch bevor die erste Popcorntüte geleert ist. Das hört sich hart an, ist aber auch schlicht und ergreifend der Tatsache geschuldet, dass wir es bei Film und Videospielen mit zwei verschiedenen Medien zu tun haben. In The Medium sind die Dialoge in erster Linie dazu da, uns darüber zu informieren, was die nächste Aufgabe ist und wie wir diese erfüllen können. Diese Zweckmäßigkeit lässt sich eben nur schwer mit natürlich klingenden Gesprächen und subtiler Charakterzeichnung vereinen.

Die eigentliche Story ist ja auch durchaus solide, nur bei der Inszenierung einzelner Szenen wird häufig auf Genre-Tropen zurückgegriffen. So wird die erste Begegnung mit dem erwähnten Geisterkind mit einem ominös rollenden Ball angekündigt, Marianne erschreckt sich ein ums andere Mal am plötzlichen Auftauchen einer Hauskatze und eine Folterszene wird von einem Psychopathen – wie sollte es anders sein – mit klassischer Musik begleitet. Wer möchte, kann diese Momente jedoch auch einfach als bewusste Hommage abheften. Auch beim Ende der Geschichte, das an dieser Stelle natürlich nicht verraten werden soll, bedient sich The Medium dann leider eines ärgerlichen Klischees, das so manchen Grusel-Fan unbefriedigt zurücklassen könnte. Außerdem werden einige, anfangs wichtige Figuren, schmerzlich von der Erzählung zurückgelassen.

Grafik mit zwei Seiten

Dass The Medium happige Anforderungen an den PC stellt, berichteten wir bereits. Der Titel, der gleichzeitig für den Rechner und die Xbox Series X erscheint, braucht vor allem durch die Darstellung zweier unterschiedlicher Umgebungen im Splitscreen-Modus ordentlich Grafikspeicher. Die Optik ist dafür aber auch wirklich schön anzusehen. Die oben bereits erwähnten Areale warten mit starker Beleuchtung und vielen kleinen Details auf. Einzig bei den Charaktermodellen und -Animationen wirkt The Medium eher altbacken als Next-Gen.

So bewegen sich in Unterhaltungen manchmal nur wenige Gesichtszüge unserer Spielfigur. Und auch die restliche Mimik ist eher eingeschränkt. In manchen Sequenzen erinnern die Gesichter in The Medium weniger an aktuelle Titel wie Hellblade als mehr an ein Heavy Rain für die Playstation 3. Unterm Strich fallen die limitierten Animationen aber nicht so stark ins Gewicht, da es sich ja ohnehin nicht um ein Spiel mit schneller Action oder ausufernden Cutscenes handelt. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Fußy

„Kaum Grusel oder fesselnde Charaktere – verschenktes Potenzial."

Ich hätte The Medium wirklich gerne gemocht. Denn hier wird eine passend zum Genre erwachsene Geschichte erzählt, die mit starkem Umgebungs- und Sounddesign aufwartet. Dennoch muss ich am Ende sagen, dass ich während meiner neunstündigen Session mit dem Spiel mindestens die Hälfte der Zeit gelangweilt vor dem Bildschirm saß. Das ist vor allem dem repetitiven Spielablauf, aber leider auch der plumpen Inszenierung geschuldet. Als eher an Geschichten und Kuriositäten interessierter Spieler, bin ich bereit, dem Gameplay so einiges zu vergeben. Dadurch, dass die für ein Videospiel solide Story aber weder wirklich gruselig ist, noch mit augenblicklich fesselnden Charakteren daherkommt, geschweige denn wirklich neue Pfade betritt, schlägt sich das zweifelsfrei vorhandene Potenzial von The Medium am Ende nicht in einer positiven Spielerfahrung nieder. Kleine Schönheitsfehler bei den Animationen und im Design diverser Spielelemente trüben den Eindruck zusätzlich, sodass ich The Medium am Ende leider keine klare Empfehlung aussprechen kann.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ambitionierte Story
- ➕ Kaum nervige Jumpscares
- ➕ Interessantes Umgebungsdesign
- ➕ Splitscreen-Mechanik gut implementiert
- ➖ Langweiliger Einstieg
- ➖ Erzählerische Qualität schwankt stark
- ➖ Nervige Kommentare der Hauptfigur
- ➖ Schwaches Ende
- ➖ Sehr altbackenes Gameplay
- ➖ Frustrierende Action- und Schleich-Abschnitte
- ➖ Steife Animationen
- ➖ Unsichtbare Wände manchmal störend
- ➖ Man kann die Katze nicht streicheln





Genre: Action
Entwickler: Clever Beans
Hersteller: Deep Silver
Termin: 29. Januar 2021
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 16 Jahren

Gods Will Fall

Mit Anleihen bei Souls-Like- und Rogue-Like-Spielen geht es den Göttern an den Kragen – und dem Zufall.

Von: Matthias Dammes

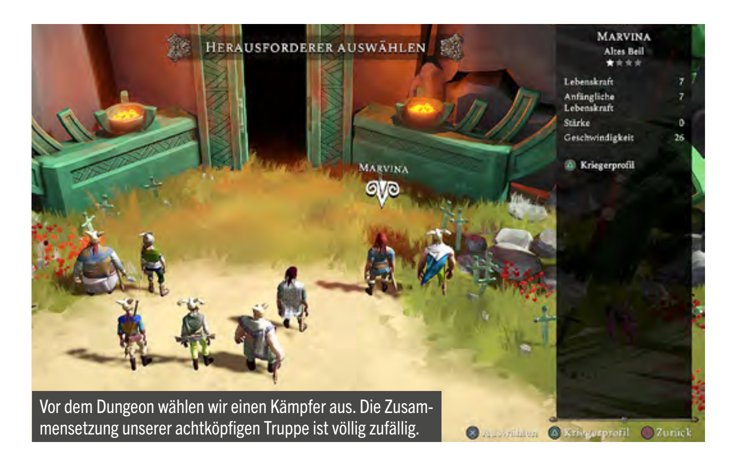
Die Welt der Menschen wird von grausamen Göttern beherrscht, die ihre Untertanen bis zum Letzten ausbeuten und sie in absolute Hörigkeit zwingen. Doch irgendwann haben die Menschen genug. Sie lehnen sich gegen ihre Götter auf. Um deren Schreckensherrschaft ein Ende zu bereiten, stellen die ehemaligen Sklaven eine Streitmacht zusammen und schicken sie mit einer Armada von Schiffen zu den fernen Landen, in dem die mächtigen Überwesen hausen. Doch schon auf dem Weg bekommen die Menschen den Zorn der Götter zu spüren. Ein gewaltiger Sturm reibt die Flotte der mutigen Kämpfer auf. Nur acht Krieger schaffen es lebend an die Ufer des Landes der Götter. Es ist nun an diesen wackeren Recken, für die Freiheit der Menschheit zu kämpfen.

Jeder Waffentyp spielt sich anders und die Gegner treten in vielen verschiedenen Arten mit unterschiedlichen Angriffsmustern auf.

Abwechslungsreiche Kämpfe

Damit ist im Großen und Ganzen die Hintergrundgeschichte von Gods Will Fall umrissen, die aber eh lediglich ein Aufhänger für das Spiel ist. Viel mehr Story gibt es im weiteren Verlauf nämlich nicht. Mit den acht gestrandeten Kriegern gilt es nun, in die Reiche oder Dungeons der zehn verschiedenen Götter vorzudringen, dort deren Schergen zu besiegen, und schließlich das mächtige Wesen selbst zur Strecke zu bringen. Aus unerfindlichen Gründen darf sich aber immer nur einer unserer Kämpfer in einem Dungeon aufhalten.

Also müssen wir am Eingang auswählen, welcher unserer Krieger den Gott herausfordern soll. Die Figuren verfügen dabei über unterschiedliche Werte bei Lebenskraft, Stärke und Geschwindigkeit. Außerdem verfügen sie über verschiedene Waffenarten wie Schwerter, Beile und Speere sowie einige spezielle Fähigkeiten. Jede Waffenart spielt sich dabei anders. Mit einem Speer greift man bevorzugt mit einem schweren Hieb aus größtmöglicher Entfernung an, während leichte Angriffe nur zum Unterbrechen des Gegners dienen. Mit einem Schwert setzt man dagegen bevorzugt auf leichte Angriffe, die bei ausreichend Geschwindigkeit des Kämpfers den Gegner perma-



Vor dem Dungeon wählen wir einen Kämpfer aus. Die Zusammensetzung unserer achtköpfigen Truppe ist völlig zufällig.

nent unterbrechen und somit keine Chance lassen.

So einfach wie es klingt, ist es aber bei weitem nicht. Denn es gibt jede Menge verschiedene Gegnertypen, die jeweils andere Angriffsmuster haben. Entsprechend gilt es, sich permanent neu auf die Gegner einzustellen. Da Treffer schnell sehr viele Lebenspunkte kosten können, ist neben den Angriffen auch das Ausweichen in ständigem Gebrauch. So bekommen die Kämpfe schon fast einen Souls-like-Charakter. Sobald uns ein Gegner zur Strecke bringt, bleibt der betreffende Charakter in der Welt gefangen und wir befinden uns wieder am Eingang bei unseren restlichen Kriegern. Nun können wir einen neuen Angreifer wählen, der den Dungeon von vorne beginnt. Sollte es ihm gelingen, den Gott am Ende zu besiegen, werden auch alle zwischenzeitlich in seiner Welt gefangenen Kämpfer wieder freigegeben.

Der Zufall regiert

Ob uns das gelingt, hängt aber nicht nur von unserem Können im Umgang mit den Kämpfern ab. Denn in Gods Will Fall spielt der Zufall eine verdammt wichtige Rolle, die für unseren Geschmack viel zu groß ausfällt. Das beginnt bereits mit der Zusammenstellung unserer acht Krieger zu Beginn des Spiels. Welche Werte, Waffen und Fähigkeiten diese besitzen ist völlig zufällig ausgewürfelt. So kann es passieren, dass wir zum Beispiel einige Waffenarten gar nicht vertreten haben oder die Werteverteilung eher suboptimal ausfällt.

Der nächste große Zufallsfaktor ist dann die Schwierigkeit der einzelnen Götterdungeons. Es ist im Spiel keine Reihenfolge vorgegeben, in welcher man die einzelnen Abschnitte angehen soll. Stattdessen wird bei jedem Spielstart aufs Neue zufällig bestimmt, welche Schwierigkeit in jeder einzelnen Welt zu erwarten ist. Ein Gott der in der letzten Partie noch recht einfach war, kann beim nächsten Durchlauf schon wieder knallhart sein. Das Problem dabei ist, dass man nicht erkennt, welches Niveau ein Dungeon hat, bevor man einen Krieger hineingeschickt hat. So probiert man zunächst einige der Gottwelten aus und verliert so schon auf der Suche nach einem im Schwierigkeitsgrad geeigneten Dungeon einen Großteil seiner Kämpfer. Das macht das weitere Vorgehen nicht gerade einfacher, oder manchmal auch kaum noch möglich.



Spieler ohne Einfluss

Zu guter Letzt schlägt der Zufall auch zu, wenn wir es doch einmal geschafft haben einen der Götter zu bezwingen. Zur Belohnung verbessern sich unsere Kämpfer nämlich. Aber nicht gleichmäßig, oder vom Spieler bestimmt, sondern ebenfalls völlig zufällig. Ob für den begünstigten Krieger nun gerade Geschwindigkeit sinnvoll ist oder nicht, wir können es nicht beeinflussen. Das gleiche gilt für Waffenupgrades. Für einen erfolgreich abgeschlossenen Dungeon bekommen wir eine Handvoll Waffen, einige davon in besserer Qualität als die bisherigen. Welche Waffenarten uns dabei angeboten werden ist auch wieder völlig zufällig. Wenn wir, wie in einem Beispiel zuvor schon erwähnt, zum Beispiel von Anfang an keinen Kämpfer einer bestimmten Gattung dabeihaben, oder diese noch in anderen Dungeons gefangen sind, haben wir Pech gehabt und es muss ohne Upgrade weitergehen. Dabei wären Verbesserungen ja essentiell wichtig, um in den schwierigeren Welten voran zu kommen.

So besteht ein Großteil des Spiels aus Probieren und dem Hoffen auf einen gnädigen Zufallsgenerator. Eine gewisse Frusttoleranz ist ebenfalls zu empfehlen. Zwar liegt es in der Hand des Spielers, seine Kampfkünste stets zu verbessern, um gegen die Gegner der einzelnen Spielabschnitte bestehen zu können. Wenn aber dann die Belohnung für eventuelle Erfolge wieder nicht so ausfällt, dass man gestärkt den nächsten Abschnitt angehen kann, kommt schnell Enttäuschung auf. Dabei müsste der Titel vor allem spielerisch überzeugen, denn optisch macht er kaum etwas her. Die Figuren und Umgebungen sehen detailarm aus, Texturen wirken häufig matschig. Immerhin kostet das Spiel nur einen schmalen Taler von 25 Euro. Wer sich also von der wenig aufwendigen Optik und dem übermächtigen Zufallsfaktor nicht abschrecken lässt, kann sich ja mal an den abwechslungsreichen Kämpfen versuchen. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

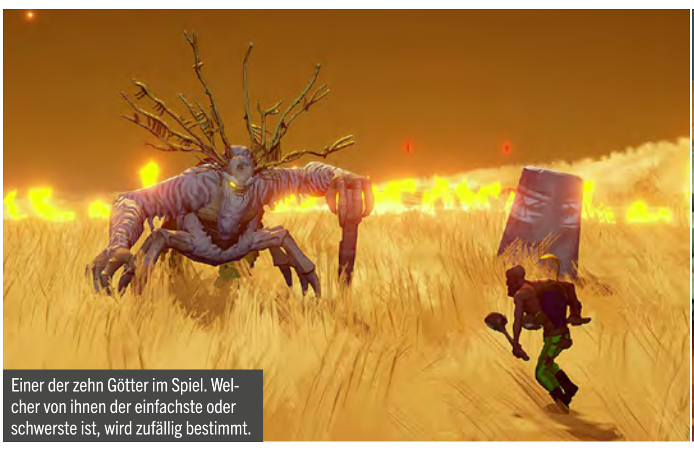
„Mir hängt hier eindeutig viel zu viel vom Zufall ab."

Zufallsgenerierte Spielelemente können ja ganz sinnvoll sein und zu anhaltendem Spielspaß beitragen. So bieten die zufällig generierten Levels in einem Diablo immer wieder Abwechslung. Aber bei Gods Will Fall haben es die Entwickler mit dem Zufall eindeutig übertrieben. Allein schon die wild zusammengewürfelte Anfangstruppe und die zufällig verteilten Schwierigkeitsgrade in den Dungeons, die mich erstmal rumprobieren lassen, zehren an meinem Spielspaß. Wenn ich nicht mit Glück beim zweiten oder dritten Versuch einen schaffbaren Dungeon gefunden habe, kann ich den Spielstand meist direkt wieder abschreiben. Wenn ich dann wenigstens die Charakterentwicklung und Verbesserung meiner Truppe nach einem Sieg über einen der Götter selbst in der Hand hätte, dann hätte ich auch das Gefühl aktiv an meinem weiteren Erfolg beteiligt zu sein. Aber so bin ich auch hier von der Gnade des Zufallsgenerators abhängig. Das ist mir unterm Strich dann doch zu viel Glücksspiel, um mich dauerhaft zu motivieren, auch wenn die Kämpfe selbst ganz nett umgesetzt sind.

PRO UND CONTRA

- ➕ Verschiedene Waffengattungen, die sich unterschiedlich spielen
- ➕ Vielfältige Gegner mit verschiedensten Angriffsmustern
- ➕ Beeindruckende Bossmonster
- ➖ Zufall bestimmt große Teile des Spiels
- ➖ Mit Pech kann ein Spieldurchgang von Anfang an zum Scheitern verurteilt sein
- ➖ Wenig Story
- ➖ Optisch nicht zeitgemäß




Einer der zehn Götter im Spiel. Welcher von ihnen der einfachste oder schwerste ist, wird zufällig bestimmt.


Die unterschiedlichen Gegner verlangen immer neue Herangehensweisen, besonders wenn sie in Gruppen auftreten.



Brutale Machtphantasie: Als unbarmherziger Werwolf mäht man sich durch die Gegnerreihen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Cyanide
Hersteller: Nacon
Termin: 04. Februar 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 18 Jahren

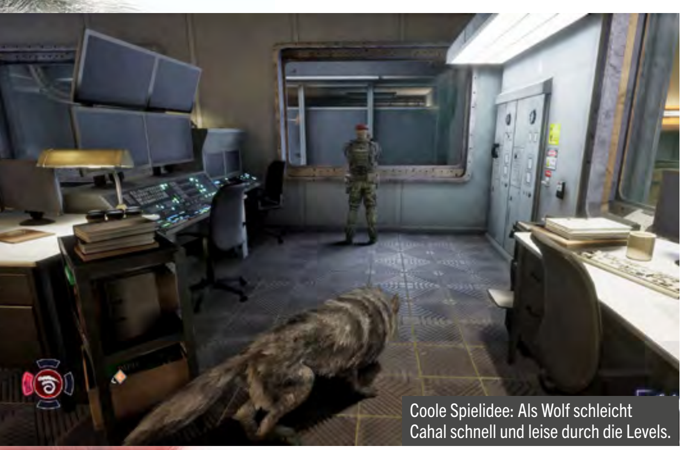
Werewolf: The Apocalypse – Earthblood

Tolles Konzept in liebloser Umsetzung: Als verbitterter Werwolf und Umweltaktivist erlebt man ein Stealth-Abenteuer voll blutiger Nahkämpfe. Die grüne Botschaft geht dabei komplett baden.

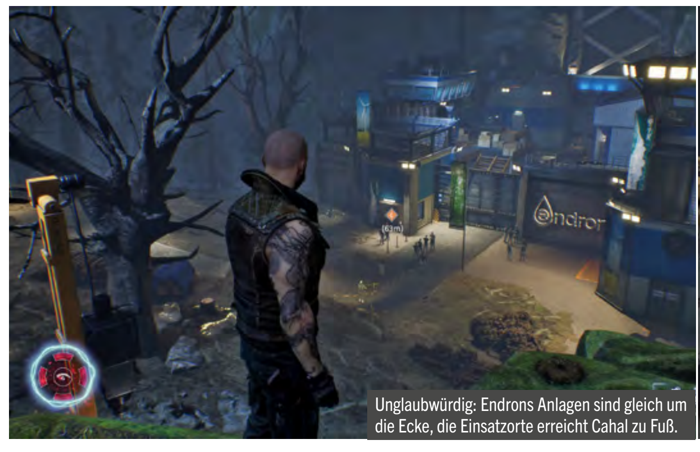
Von: Felix Schütz

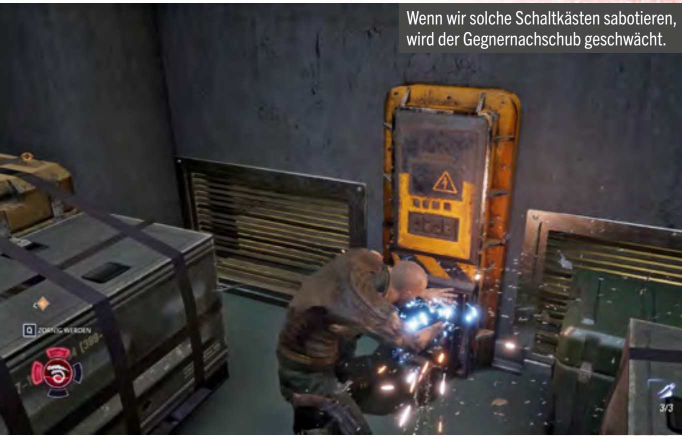


Die Dialogentscheidungen haben keine langfristigen Auswirkungen. (PS5)



Coole Spielidee: Als Wolf schleicht Cahal schnell und leise durch die Levels.


Unglaubwürdig: Endrons Anlagen sind gleich um die Ecke, die Einsatzorte erreicht Cahal zu Fuß.


Wenn wir solche Schaltkästen sabotieren, wird der Gegnernachschub geschwächt.

Vampire hatten wir schon, Zombies gibt's zur Genüge und Gespenster sind ein alter Hut. Werwölfe dagegen? Die sieht man in Spielen eher selten, zumindest auf Seiten der Guten. Allein das hebt Werewolf: The Apocalypse – Earthblood wohltuend von der Masse ab: Auf Basis der World-of-Darkness-Lizenz hat Entwickler Cyanide ein Action-Adventure geschaffen, das spannende Ideen mit einer starken Marke kombiniert. Doch im Gegensatz zu Vampire: The Masquerade – Bloodlines, das im gleichen Spieluniversum verankert ist, wird hier massig Potenzial verschenkt: Im Test zeigt sich Earthblood als lauwarmer Wolfsklopper, der einfach nicht genug aus seinen Ansätzen macht.

Apocalypse Wau!

Ihr seid Cahal, ein erbitterter Umweltaktivist, Familienvater und mordsgefährlicher Garou – so heißen die Werwölfe im Spiel, die sich zu einem schlagkräftigen Rudel zusammengeschlossen haben. Ihre Mission: Im Namen von Erdmutter Gaia den bösen Konzern Endron bekämpfen. Der richtet nämlich nicht nur die Umwelt zugrunde, sondern dient in Wahrheit den Mächten des Wyrm, einer bösartigen Urkraft im World-of-Darkness-Universum.

Cahals Freunde – eine bunte Mischung aus Werwölfen, Geisterwesen und Umweltschützern – haben im Wald ein Lager errichtet, nur ein paar Schritte von mehreren Endron-Anlagen entfernt. Dort sind verschiedene Missionsziele zu erfüllen, zum Beispiel soll Cahal einen Komplex in die Luft jagen, eine Trainingsanlage infiltrieren, Daten klauen oder einen Staudamm auskundschaften. Später ist er auch in der Wüste von Nevada unterwegs, wo sich das Muster einfach wiederholt: Erst ist man ein paar Minuten in der Wildnis unterwegs, dann geht's auch schon wieder ins nächste Hochsicherheitsgebiet von Endron. Dort erwarten uns meistens graue Innenlevels voller Büros, Labore, Garagen, Regale und Kisten – das bleibt so bis zum Schluss, auch die Missionsabfolge ist vorgegeben.

Hier und da erhält man zwar ein paar Nebenquests, doch für die meisten muss man nur die kleinen Wald- und Wüstenlevels nach Geistern oder Altären absuchen, das fügt der Story nix hinzu und lohnt sich kaum. Dazu gibt's noch ein paar Dialoge, in denen man aus mehreren Gesprächsoptionen wählen darf, doch auch die haben in der Regel keinerlei Tragweite. Erst ganz zum Schluss trifft man eine Entscheidung, die das (unbefriedigende) Ende beeinflusst, doch ein richtiges Rollenspiel ist Earthblood deswegen noch lange nicht.

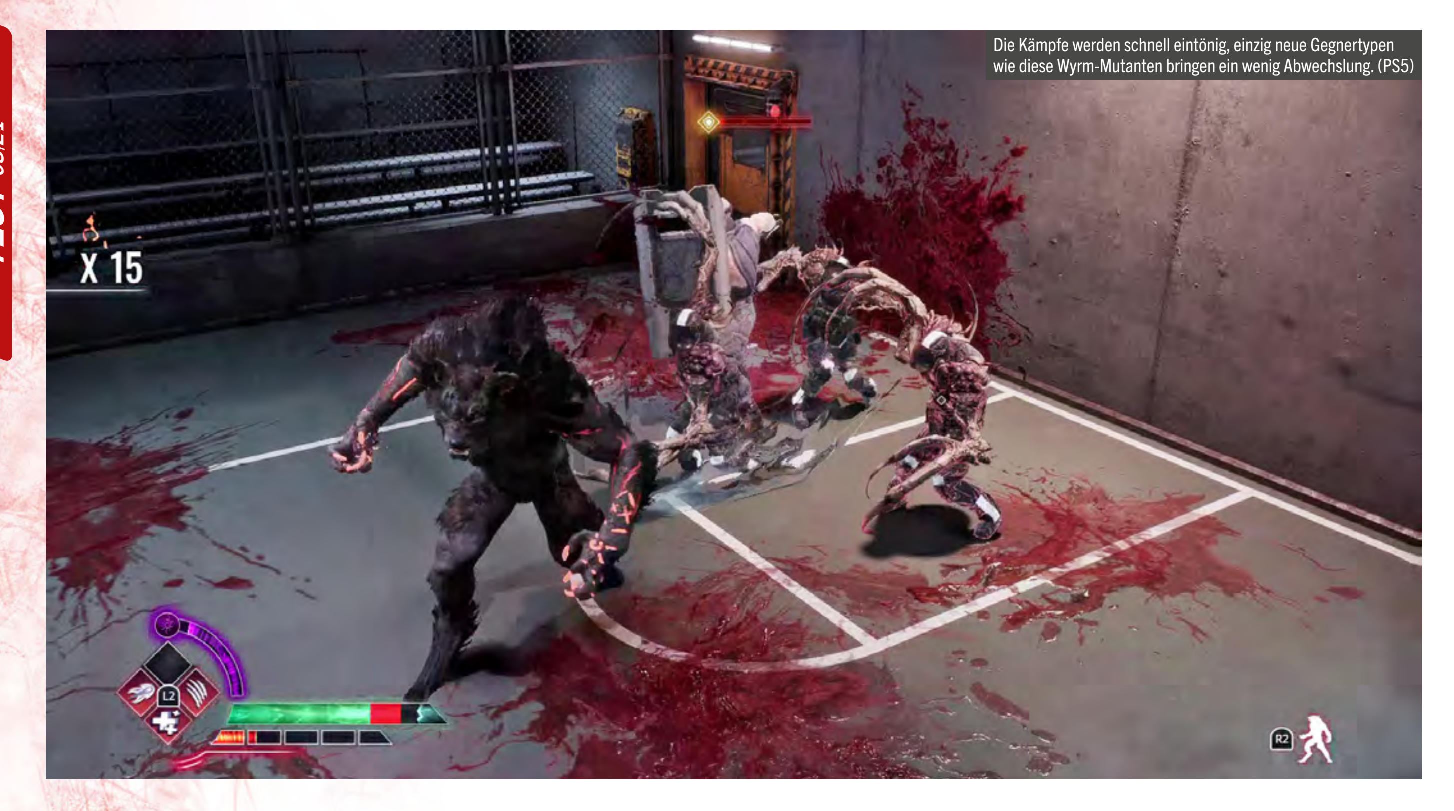
Auf den Wolf gekommen

Die linearen Innenlevels bestehen im Grunde nur aus schwer bewachten Räumen, Gängen und Hallen. Wie man da durch kommt, ist uns überlassen. Als Werwolf verfügt Cahal nämlich über mächtige Fähigkeiten, die zwei grundverschiedene Spielstile unterstreichen und dabei überraschend gut ineinander greifen. Zuerst lernen wir das Schleichen: Cahal kann in Menschengestalt leise an Wachen vorbeihuschen, hinter Kisten Deckung finden, ahnungslose Gegner erwürgen oder sie mit einer Armbrust lautlos aus der Ferne ausschalten. Die Penumbravision – eine Art Röntgenblick – macht Feinde durch Wände sichtbar und erleichtert das Vorgehen. Allerdings darf man besiegte Wachen nicht außer Sichtweite schaffen, sie bleiben an Ort und Stelle liegen – von dem Entwicklerteam hinter der Styx-Reihe hätten wir mehr erwartet. Da die KI-Gegner aber auf festen Pfaden laufen und uns erst spät registrieren, sollten hier auch Stealth-Anfänger keine Probleme haben. Erst wenn man entdeckt wird und die Feinde Verdacht schöpfen, suchen sie den Raum ab.

Damit es aber gar nicht so weit kommt, hat Cahal noch einen Trick auf Lager: Auf Knopfdruck verwandelt er sich blitzschnell in den Lupus, seine erste Wolfsgestalt. Als fluffiger Vierbeiner ist Cahal kleiner und schneller unterwegs, so kann er sich besser feindlichen Blicken entziehen und höhere Levelbereiche erklimmen. Die ungelenken Sprunganimationen sehen zwar furchtbar aus, ab und zu versinken die Wolfspfoten sogar tief in der Levelgeometrie, doch zumindest profitiert das Gameplay davon.

In Wolfsgestalt kann sich Cahal auch in gut markierte Schächte und Durchgänge zwängen. Auf diese Weise lassen sich viele Kämpfe vermeiden, man umgeht die Gegner einfach. Da besiegte Feinde ohnehin keine Beute oder Erfahrungspunkte abwerfen, verpasst man dabei nichts. Viele Durchgänge führen außerdem in Kontrollräume, wo Cahal Computer bedienen kann, dadurch lassen sich Sicherheitskameras und Geschütze abschalten. Zusätzlich gibt es in vie-


Unverzichtbar: Mit Zornkraft heilt sich Cahal einfach mitten in den Kämpfen.



Die Kämpfe werden schnell eintönig, einzig neue Gegnertypen wie diese Wyrm-Mutanten bringen ein wenig Abwechslung. (PS5)

len Hallen noch Schaltkästen, die Cahal sabotieren sollte, bevor es zum Kampf kommt – dadurch wird der gegnerische Truppennachschub geschwächt und man hat ein leichteres Spiel.

Ein Blutbad jagt das nächste

Und was, wenn doch mal Alarm ausgelöst wird? Oder wenn wir einfach keine Lust auf Schleichen haben? Dann können wir auch jederzeit zum Angriff übergehen, denn Earthblood lässt uns hier praktisch immer die Wahl. Dazu verwandelt sich Cahal automatisch in den Crinos, seine zweite Wolfsgestalt. In dieser mächtigen Form müssen wir nun alles wegmeucheln, was uns Endron entgegenwirft: Anfangs sind das nur einfache Sicherheitskräfte, später kommen auch Scharfschützen, muskelbepackte Kämpfer, Schildträger, mutierte Wyrm-Viecher, Drohnen und Mechs hinzu. Um mit den Gegnerwellen fertigzuwerden, kann Cahal fließend zwischen zwei Kampfhaltungen wechseln. Eine sorgt für einen schnellen Stil, mit dem sich leichte Gegner ruckzuck zerfetzen lassen, die andere ist langsamer und macht Cahal widerstandsfähiger.

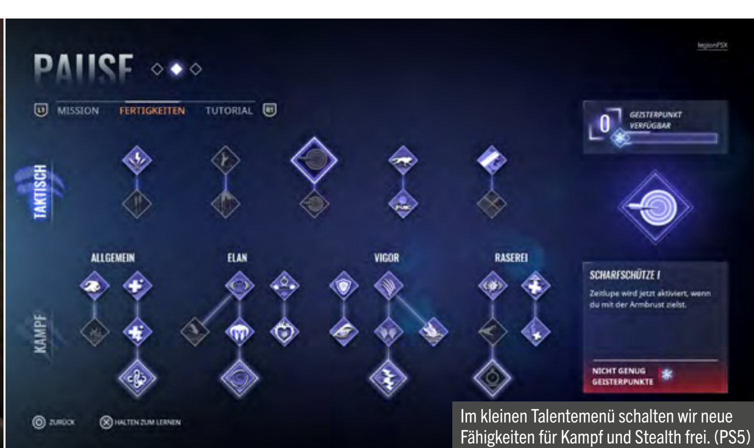
Wenn der Crinos mit seinen gewaltigen Klauen zuschlägt, sieht das nicht nur wuchtig aus, es bauen sich dabei auch Wut und Zorn auf. Ist der Wut-Balken gefüllt, können wir Cahal für kurze Zeit in einen Raserei-Modus versetzen, dadurch teilt er noch heftiger aus. Zorn dagegen kommt für sieben Fähigkeiten zum Einsatz, darunter Heilung, Sprungattacken, schwere Klauenangriffe oder mächtige Druckwellen. Die Fähigkeiten haben ordentlich Wumms und sind allesamt nützlich, hin und wieder übertreiben es die Entwickler aber mit dem visuellen Feedback, da gehen die Gegner dann auch mal im Effektgewitter unter. Das allein wäre noch zu verschmerzen, doch leider sorgt auch die bockige Kamera dafür, dass die Übersicht immer wieder leidet und man die Gegner aus dem Blick verliert. Im Test hatten wir die Action mit Maus und Tastatur übrigens ein wenig besser im Griff als mit dem Gamepad.

Des Pudels trister Kern

Die Kämpfe spielen sich anfangs kinderleicht und werden erst im letzten Spieldrittel etwas fordernder, wenn das Spiel immer stärkere Gegnerwellen auf uns hetzt. Das ständige Reißen und Fetzen verliert jedoch an Reiz, da alle Gefechte nach dem gleichen Muster ablaufen; einzig die neuen Gegnertypen, die von Zeit zu Zeit eingeführt werden, sorgen da noch für Abwechslung. Da hilft es auch nicht, dass man viele Teile der Umgebung sehenswert zu Kleinholz verarbeiten kann; die Zerstörungsorgie verpufft spätestens dann, wenn der letzte Gegner niedergekrallt wurde und man sich in seine Menschengestalt zurückverwandelt. Der Raum wirkt nun wie leergefegt und steril, nur der Boden ist mit Leichen gepflastert, die Wände über und über mit Blut beschmiert. Blut, das optisch eher an klumpigen, alten Himbeersirup erinnert. Kein schöner Anblick.

Auch in den Bosskämpfen wird man kaum gefordert. Mehrmals müssen wir gegen feindliche Werwölfe antreten, einmal stellt sich uns auch ein besonderer Mech entgegen. Eine Taktik braucht's dabei nicht: Einfach ständig ausweichen, zuschlagen, heilen, noch mehr zuschlagen – so schmilzt der gegnerische Lebensbalken in Rekordzeit. Eine Ausnahme bildet


Praktisch: Als Wolf kann Cahal in Schächte schlüpfen und so viele Kämpfe umgehen.



Im kleinen Talentemenü schalten wir neue Fähigkeiten für Kampf und Stealth frei. (PS5)


Tapetenwechsel: In der zweiten Spielhälfte ist Cahal in Nevada unterwegs. (PS5)

Die meisten Nebenquests entpuppten sich als zähe Suchaufgaben. Hier müssen wir aufgebrachte Waldgeister beruhigen. (PS5)

ein größerer Bosskampf im Nevada-Kapitel, der sich zwar um ein paar besondere Mechaniken und Phasen bemüht, dabei aber vor allem mit seiner ungeschickt platzierten Kamera nervt.

Ein alter Hund lernt neue Tricks

Cahal ist zwar von Anfang an die reinste Kampfbestie, kann aber trotzdem noch dazulernen. Da es kein Erfahrungspunktesystem gibt, muss er deshalb Geisterenergie sammeln, die man vor allem in unscheinbaren Pflanzen entdeckt. Hat man davon ein paar gefunden, gibt's einen Upgrade-Punkt, den wir dann in ein kleines Talentesystem stecken dürfen. Hier warten zwar auch Verbesserungen für den Schleichmodus, doch die wichtigsten Upgrades beziehen sich auf den Kampf – wer sich das Leben leichter machen will, investiert in Heilung und schaltet früh die stärksten Angriffe frei, der Rest ist völlig optional.

Mit der Suche nach Geisterpflanzen und den freiwilligen Nebenquests lässt sich zwar ein wenig mehr Spielzeit rauskitzeln, doch selbst dann ist Werewolf: The Apocalypse – Earthblood recht kurz geraten: 10 bis 15 Spielstunden darf man für einen kompletten Durchgang einplanen; wer auf Stealth verzichtet und sich einfach durchmetzgert, ist schneller durch.

Tierisch veraltet

Nicht nur spielerisch wirkt Earthblood etwas aus der Zeit gefallen, auch grafisch erinnert das Spiel an frühe PS3-Titel. Zwar gibt's in den Kämpfen nette Partikel- und Zerstörungseffekte zu sehen und auch Cahals Kampfanimationen machen einiges her, doch der Rest wirkt schlicht veraltet: NPCs schrecken mit leblosen Gesichtern und steifer Körpersprache ab, viele Animationen wirken ungelenk, Vegetation reagiert nicht auf Berührung und moderne Spiegeleffekte oder eine dynamische Beleuchtung hat man sich gespart.

Beim Sound sieht's nicht viel besser aus: Es gibt solide englische Sprecher, die aber kaum Herzblut in ihre Rollen legen. Während der brachialen Kämpfe scheppert unmotiviert laute Rockmusik aus den Boxen. Und beim Schleichen sind nur leise atmosphärische Tracks zu hören, die so unauffällig sind, dass man sie kaum wahrnimmt. Auch ein packendes Titelthema sucht man vergebens – kein Wunder bei einem Spiel, da sich auch sonst wenig Mühe gibt, einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen.

Werewolf: The Apocalypse – Earthblood kostet knapp 40 Euro, die PC-Fassung ist nur über den Epic-Games-Store erhältlich. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



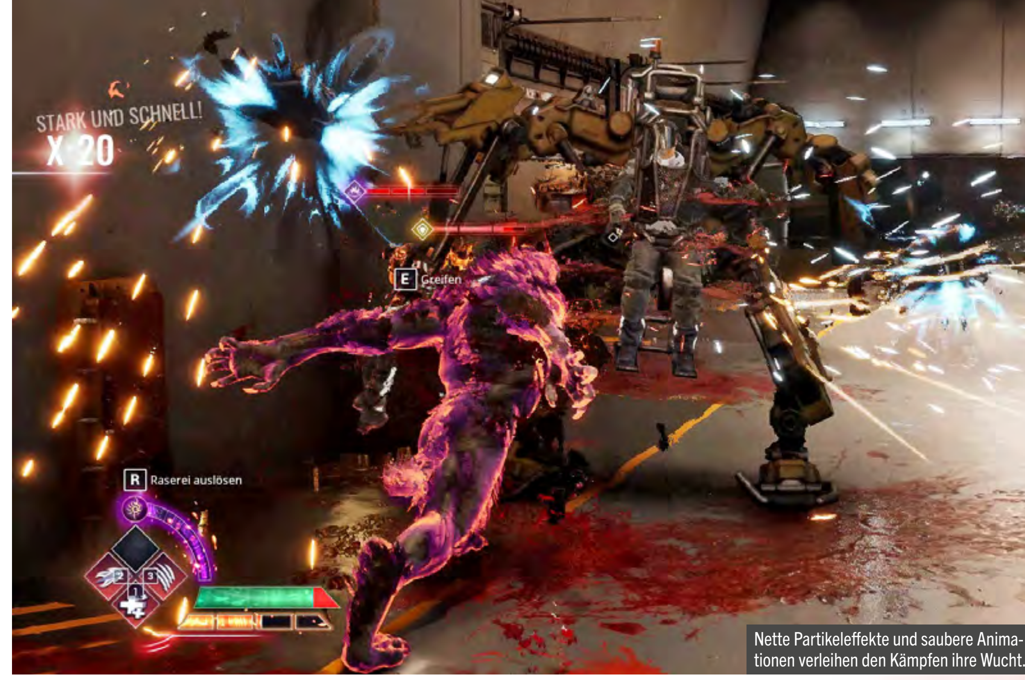
„Unmotivierter Mix aus Wolfsgemetzel und Schleichspiel"

Earthblood hätte das Zeug zum packenden Öko-Thriller gehabt, allein die Lizenz steckt voller Potenzial. Doch Cyanide hat daraus ein überraschend lustloses Action-Adventure gestrickt, das zwar funktioniert, aber in keiner Disziplin glänzen kann. Am besten gefallen mir noch die blutigen Nahkämpfe und die Tatsache, dass ich mich auch fast immer für Stealth entscheiden kann. Leider bleibt die Wahl aber letztendlich ohne Konsequenz, denn es geht ohnehin nur darum, irgendwie von einem Raum in den nächsten zu kommen. Damit entzaubert sich Earthblood viel zu früh von selbst. Rechnet man dann noch die veraltete Präsentation, eine spannungsarme Story, steife Dialoge und oberflächliche Rollenspielaspekte hinzu, kommt eine gute Wertung nicht in Frage. Als Budget-Titel kann man Earthblood sicher mal mitnehmen, doch der fade Nachgeschmack bleibt: Dieses Konzept hätte ein deutlich besseres Spiel verdient.

PRO UND CONTRA

- ➕ Coole Lizenz
- ➕ Freie Wahl zwischen Kämpfen und Schleichen
- ➕ Zugängliche Stealth-Mechanik
- ➕ Wuchtiges Kampfgefühl in Werwolf-Gestalt
- ➕ Solides Spielkonzept, das nicht zuviel auf einmal versucht
- ➖ Lahme Story mit schwachem Finale
- ➖ Uncharismatischer Held
- ➖ Überwiegend triste Levels
- ➖ Kämpfe und Schleichabschnitte werden auf Dauer eintönig
- ➖ Dünne Nebenquests und nur wenig zu entdecken
- ➖ Durchweg veraltete Präsentation
- ➖ Simple Charakterentwicklung
- ➖ Kämpfe überwiegend anspruchslos
- ➖ Ungünstigte Kamera in Kämpfen
- ➖ Relativ kurz
- ➖ Uninspirierter Soundtrack





Nette Partikeleffekte und saubere Animationen verleihen den Kämpfen ihre Wucht.

Morbid
The Seven Acolytes

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Still Running
Hersteller: Merge Games
Termin: 03. Dezember 2020
Preis: 24,99 Euro
USK: nicht geprüft

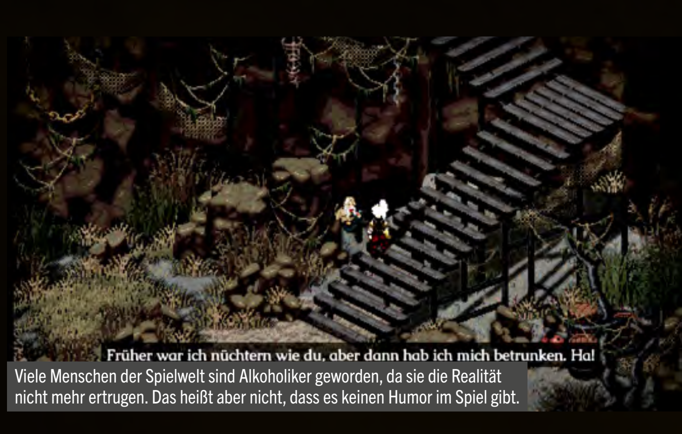
Morbid mag zwar einen schönen, pixeligen Stil haben, doch das, was man sieht, ist nichts für schwache Nerven. Hat das Souls-like mehr zu bieten als morbide Faszination?

Von: Yannik Cunha & Lukas Schmid

Mit Morbid: The Seven Acolytes bringt Entwickler Still Running sein erstes Souls-like auf den Markt. In der wunderhässlichen Spielwelt steuern wir eine namenlose Frau mit weißgrauem Haar, die anfangs lediglich ein Schwert mit sich führt. Nur unter dem Titel „Striver" sind wir allgemein bekannt. Allein an einem Strand an Land gespült, fangen wir an, uns durch die trost- und vor allem gnadenlose Welt zu kämpfen. Unsere Aufgabe klingt simpel, ist aber schwierig zu bewältigen: Wir sollen die namensgebenden sieben Akolythen niederstrecken. Mehr zu der Welt können wir uns in einer Galerie oder in Item-Beschreibungen durchlesen, dies ist jedoch optional. Somit können wir die Story, so wir wollen, auch einfach ignorieren.

Widerlich statt wieder nicht

Die Spielwelt von Morbid ist unglaublich hässlich. Jedoch: Genau das will sie auch sein, was sie paradoxerweise schön erscheinen lässt. Durch den passenden Pixelstil und die Detailverliebtheit ist die Umgebung sehr ansehnlich, wird gleichzeitig jedoch stets von einem Schleier des Ekel umhüllt. Durch die vielen Details kommen aber auch Probleme auf. Oftmals ist nicht klar erkennbar, wohin wir uns nun bewegen können, da sich Hintergrund und begehbare Welt bisweilen kaum unterscheiden. Zudem verirren wir uns oft in den einzelnen Abschnitten, da sie sich innerhalb eines Areals sehr ähneln. So stellen wir uns immer mal wieder die Frage, ob wir an einem Punkt schon waren. Dass es keine Karte gibt, hilft dabei auch nicht. Die uns feindlich gesinnten Bewohner der Welt, die mindestens ebenso abstoßend aussehen wie die Umgebung, machen uns das Leben schwer: Ob sich uns nun verrottete Tiere oder mit Worten nicht zu beschreibende Kreaturen, bestehend aus Gedärmen und Menschenteilen entgegenstellen – nichts davon ist ein angenehmer Anblick. Doch auch hier: Wer Ekel mag, der wird sich über die sehr gelungene Umsetzung freuen. Die Atmosphäre wird zudem von der Hintergrund-



Viele Menschen der Spielwelt sind Alkoholiker geworden, da sie die Realität nicht mehr ertrugen. Das heißt aber nicht, dass es keinen Humor im Spiel gibt.


So sehen wir die Welt, wenn wir unseren Verstand verlieren sollten. Die Sicht ist etwas eingeschränkt, während uns ein Gegner in Form eines Albtraums verfolgt.

musik gut untermalt. Ob wir zu trüben Tönen durch einen bedrückenden Wald streifen oder in einer pompösen Kirche gegen einen Boss antreten, die Klänge passen stets wie die Faust aufs entzündete Auge. Uns freundlich gesinnt, aber nicht minder widerlich sind die NPCs, auf die wir treffen. Sie sind nahezu alle verzweifelt und haben mit sich und der Welt abgeschlossen.


Einer der Schauplätze von Morbid: Der Kessel sieht ein ohnehin schon gruselig aus, mit dem Wissen, dass hier Kannibalen hausen, wird's aber noch unangenehmer.

Blutige Angelegenheit

Nicht so wir, wir setzen uns freilich zur Wehr! Das Kampfsystem hat klar die Souls-Reihe als Vorbild. Wir müssen Gegner analysieren und abwägen, wann wir angreifen, ausweichen oder parieren, falls wir mutig sind. Dabei sollten wir stets auf unsere Ausdauer achten, die durch jede Aktion verbraucht wird. Als kleines Extra verfügen wir noch über Schusswaffen mit limitierter Munition. Sie kommen hauptsächlich zu Anwendung, um mit nervigen Blutfliegen kurzen Prozess zu machen. Wir laufen sehr langsam, unsere Angriffsanimationen benötigen ebenfalls ihre Zeit und Gegner reagieren rasch. Die Kombination aus all dem führt dazu, dass die Kämpfe meist folgendermaßen ablaufen: Wir landen einen Treffer, führen eine Ausweichrolle aus und wiederholen das Ganze, bis der Gegner ins Gras beißt. Mit dieser Taktik lassen sich fast alle Gegner und Bosse ausschalten, also achten wir bei der Wahl unserer Waffe fast ausschließlich auf den Angriffswert. Schade! Noch dazu können wir nur nach links und rechts zuschlagen. Diese Entscheidung irritiert und ergibt wenig Sinn. Das gilt auch für die Elementarschäden: Durch Runen können wir unsere Waffen entsprechend aufwerten, die Effekte werden jedoch nicht erklärt – da hilft nur Ausprobieren, und selbst das führt nicht immer zu endgültigen Antworten. Genauso wenig wissen wir, was Werte wie „Gesundheitsverschlechterung" anrichten. Eine Erklärung hätte niemandem geschadet, und das nicht nur an dieser Stelle, denn Morbid verfügt auch über einen Belastungslevel: Werden wir von speziellen Attacken zu oft getroffen, verlieren wir den Verstand. Dies hat Auswirkungen auf unsere Angriffskraft und Verteidigung. Welche? Auch dies wird nicht erklärt. Was aber feststeht: Wenn wir uns verrückt machen lassen, stehen erledigte Gegner als Albträume wieder auf und wir müssen sie in abgeschwächter Form erneut besiegen. Um gegen die vielen verschiedenen Feinde anzukommen, gibt es ein Heiltranksystem, das jenem aus Dark Souls 2 ähnelt. Anfangs sind wir lediglich im Besitz eines „Steins von Dibrom", der unsere Lebensenergie auflädt. Mit der Zeit finden wir immer mehr dieser Heilsteine. Um uns zu stärken, greifen wir auf ein einzigartiges Levelsystem zu. Wenn wir, wie von den meisten Spielen gewohnt, genug Erfahrung sammeln, steigen wir im Level auf. Um jedoch auch tatsächlich stärker zu werden, müssen wir uns für verschiedene Segen entscheiden, die wir in der Spielwelt finden. Von diesen lassen sich einige ausrüsten und durch Aufleveln verstärken. So müssen wir abwägen, welche Segen wir verwenden und wo wir unsere hart verdienten Skillpunkte investieren.

Hart, auf mehreren Ebenen

Wie fast jedes Spiel des Souls-like-Genres ist auch Morbid keine einfache Sache. Wer nie einen Titel dieser Art angefasst hat, wird anfangs schnell an seine Grenzen stoßen. In Kombination mit der krassen Gewalt- und Ekeldarstellung dürfte das definitiv nicht jedermanns Sache sein. Wer damit kein Problem und sich an der Erfolgsformel Dark Souls noch nicht sattgespielt hat, bekommt trotz diverser Makel eine solide Erfahrung geliefert. ❑


Die Akolythen sind alle sehr unterschiedlich gestaltet. Zudem verfügen sie allesamt über einzigartige Angriffe.

MEINE MEINUNG

Yannik Cunha



„Morbid ist ein schrecklich-schönes Souls-Like mit ganz eigenen Qualitäten."

Bevor ich anfing, Morbid zu testen, hatte ich keine Ahnung, was mich erwarten würde. Aus dem Spiel heraus gehe ich mit gemischten Gefühlen: Ich schätze den Mut zur düsteren Atmosphäre und freue mich immer über solche dunklen Settings. Jenes von Morbid ist auch durchaus gut umgesetzt und bietet einige schaurige, kreative Ideen. Jedoch gibt es vom Balancing über das eintönige Leveldesign bis hin zu den fehlenden Erklärungen einige klare Schwachstellen. Mit ein paar Patches könnte jedoch ein Großteil der Probleme behoben werden. Besonders die mangelnde Waffenvielfalt ist ärgerlich, es ergibt einfach keinen Sinn ergibt, eine der schnelleren Waffen mit weniger Reichweite zu wählen. Dadurch geht auch sehr viel Wiederspielwert verloren, da man direkt merkt, wie die Kämpfe ausgelegt sind und man sich dementsprechend anpasst. Trotzdem hatte ich mit dem Titel eine spaßige Zeit, ein zweites Mal werde ich ihn aber höchstwahrscheinlich nicht spielen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schöne Spielwelt
- ➕ Mut zum Ekel
- ➕ Schaurige Atmosphäre
- ➕ Kreatives Gegnerdesign
- ➖ Verwirrende Levelstrukturen
- ➖ Schlechtes Balancing
- ➖ Wenige bis keine Erklärungen
- ➖ Kein Wiederspielwert



Disjunction

Genre: Taktikspiel
Entwickler: Ape Tribe Games
Hersteller: Sold Out
Termin: 28. Januar 2021
Preis: 15,99 Euro
USK: nicht geprüft

Im Stealth-Game Disjunction schleichen wir im Retro-Stil mit drei verschiedenen Charakteren durch eine Cyberpunk-Welt voller Ungerechtigkeit. **Von:** Alexander Bernhardt & Philipp Sattler

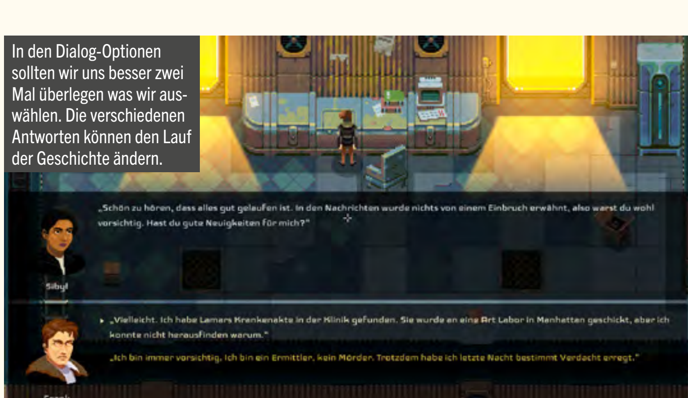
Das Cyberpunk-Setting ist in der Videospiel-Welt so stark vertreten wie noch nie zuvor – jedenfalls fühlt sich das dank CD Projekt Reds Cyberpunk 2077 so an. Aber auch schon davor sind große Titel wie Detroit: Become Human oder Shadowrun erschienen. Erst vor Kurzem konnte das Parcour-Spiel Ghostrunner in unserem Test überzeugen. Ob der Shitstorm zu Cyberpunk 2077 auch das Interesse am Genre gedämpft hat, wird sich erst in den nächsten Monaten zeigen. All diejenigen, die von neonleuchtenden Dystopien immer noch nicht die Finger lassen können, sollten ein Auge auf Disjunction von Ape Tribe Games werfen. Das Schleichspiel im Retro-Stil hat neben dem motivierenden Gameplay auch eine faszinierende Spielwelt zu bieten.

Wir schreiben das Jahr 2048. Nach dem weltweiten wirtschaftlichen Zusammenbruch erholen sich die Vereinigten Staaten langsam aber sicher. Die Spuren dieser Katastrophe sind aber immer noch spürbar: Aufgrund der immensen Arbeitslosenrate wurden in New York City's Central Park immer mehr Unterkünfte für Obdachlose erbaut. Schon bald florierte Gewalt und Drogenmissbrauch im ehemaligen grünen Herzen des Big Apple. Der immense Park, der mittlerweile in Central City umbenannt wurde, spaltete sich bald von der eigentlichen Stadt ab und erlangte immer mehr Autonomie.

Mittlerweile bekriegen sich rivalisierende Gangs, das NYPD ist mit der hohen Verbrechensrate überfordert und der Druck auf den Bürgermeister wird immer größer, er solle Privatunternehmen die Mithilfe bei der Verbrechensbekämpfung gestatten. Wir verfolgen die Geschehnisse dreier Charaktere, die in dieser Welt voller Korruption und Gewalt vor allem eins wollen: Gerechtigkeit. Dabei sind ihre Intentionen Grundverschieden. Der Privatdetektiv Frank will einen unschuldigen Anführer von Central City aus dem Gefängnis holen, während der muskulöse Joe mit seinem Metallarm und -kiefer seine verstorbene Tochter rächen will und die Hackerin Spider irgendwie ihre vom Zerfall bedrohte Gang retten möchte.

Vorhersehbar und doch so gut

Die Geschichte von Disjunction hält sich an typische Cyberpunk-Themen: Was heißt es, Mensch zu sein? Was passiert, wenn Unternehmen mächtiger als die drei politischen Grundsäulen werden? Dabei erfindet die Story zwar zu keinem Zeitpunkt das Rad neu,



In den Dialog-Optionen sollten wir uns besser zwei Mal überlegen was wir auswählen. Die verschiedenen Antworten können den Lauf der Geschichte ändern.


Bevor wir uns auf die Gegner stürzen, sollten wir uns einen Plan überlegen. Andernfalls werden wir schnell ins Kreuzfeuer geraten.

kann aber trotzdem aufgrund der ausführlichen Hintergrundgeschichte und der dichten Atmosphäre überzeugen. Der Plot ist leider recht vorhersehbar, weshalb der große Twist am Ende nicht wirklich überrascht. Wie wir Disjunction aber beenden, haben wir selbst in der Hand. Immer wieder stellt uns das Spiel vor Dialogmöglichkeiten, in denen wir über das Leben und den Tod verschiedener Charaktere entscheiden müssen. Ob wir in den Levels unsere Gegner tödlich oder nicht tödlich ausschalten, kann in manchen Momenten auch zu verschiedenen Unterhaltungen und Spiel-Enden führen. Der Wiederspielwert steigt dadurch stark an.

Geduld zahlt sich aus

Wir schleichen in Disjunction in der Iso-Perspektive mit typischen Stealth-Mechaniken durch die Levels. Auf Knopfdruck laufen wir gebückt, womit das Sichtfeld unserer Gegner erscheint und wir uns mucksmäuschenstill bewegen. Natürlich ist auch der Schatten unser Freund, da uns die Kontrahenten in den dunklen Orten schlechter sehen. Diese sind in Disjunction jedoch recht rar gesät, die einzigen Schatten sind direkt an den Kisten, Schränken und anderen Objekten. Wir müssen unsere Vorgehensweise also genau planen, bevor wir die ersten Gegner zur Strecke bringen. Dabei müssen wir uns stets entscheiden, ob wir sie im Nahkampf bewusstlos schlagen, gänzlich umgehen, oder aus der Ferne erschießen. Ein Schuss ist jedoch laut und schreckt die restlichen Feinde auf, wodurch wir uns schnell in einer chaotischen Schießerei wiederfinden. Dabei sind unsere Charaktere leicht verwundbar und die Gegner zahlreich. Der offene Kampf ist sogar mit dem dafür gedachten Joe nur selten eine gute Idee. Außerdem sind die Speicherpunkte auf der Karte nicht besonders zahlreich, weshalb ein langsames, aber kontrolliertes Vorgehen meist sinnvoller ist. Wir beobachten also lieber die Laufwege der Kontrahenten und passen unsere Taktik an. Durch die vielen verschiedenen menschlichen und metallischen Gegner wird das nie langweilig.

Neben den Standard-Aktionen wie Schleichen, Schlagen und Schießen haben unsere Charaktere außerdem unterschiedliche Fähigkeiten, die bestimmte Spielstile unterstützen. Spider kann sich auf Knopfdruck für eine kurze Zeit unsichtbar machen und damit durch das Sichtfeld der Gegner spazieren, während der breite Joe nach vorne sprinten kann und jedem im Weg stehenden Gegner mit seinem Metallarm eine Backpfeife verpasst. Abwechslung wird dadurch auf jeden Fall geboten. Diese besonderen Fähigkeiten kosten aber einen Teil unserer begrenzten Energie, weshalb wir gut abwägen sollten, ob wir nicht auch ohne diese Hilfe die bösen Buben ausschalten können. Glücklicherweise lassen unsere Kontrahenten das ein oder andere Mal Munition und Batterien fallen. Letztere füllen unsere Energie ein wenig auf.

Der Levelaufbau ist in Disjunction fast immer gleich: Die Umgebungen sind in verschiedene Räume aufgeteilt, die durch schlauchige, meist gegnerfreie Gänge verbunden sind. Oft können wir aber von verschiedenen Eingängen in die gegnerverseuchten Bereiche eindringen, wodurch verschiedene Herangehensweisen ermöglicht werden. Um den nächsten Level-Abschnitt zu erreichen, wird typischerweise eine herumliegende Schlüsselkarte benötigt, die erst gefunden werden muss. Außerdem liegen teilweise interessante Zeitungsausschnitte und Briefe herum, die uns einen noch tieferen Blick in die Welt von Disjunction ermöglichen. Leider hatten wir durch die vielen Gänge und die ähnlichen Zimmer hin und wieder Orientierungsprobleme. Eine kleine Karte, die sich beim Erkunden aufdeckt, wäre in dem Fall sehr hilfreich gewesen.

Wenn wir unseren Charakter verbessern wollen, können wir die im Level versteckten Upgrade-Kits einsammeln und somit für die darauffolgende Mission verschiedene Talente und Upgrades in einem übersichtlichen Fähigkeitenbaum freischalten. Während die Talente meist nur kleine Veränderungen wie eine zehnprozentige Erhöhung des Schusswaffenschadens auslösen, können Upgrades die besonderen Fähigkeiten unserer Protagonisten verändern. Franks Rauchbombe versperrt dann beispielsweise nicht nur die Sicht der Gegner, sondern verursacht dazu noch Schaden. Wer aber im nächsten Level seine Spielweise umgestalten möchte, kann vor der Mission ohne Probleme die ausgewählten Upgrades und Talente einfach neu verteilen.

Synthetische 80er-Musik für das volle Bladerunner-Feeling

Wenn wir in Zwischensequenzen über die Dächer von New York City schauen und die Sonne in einem beeindruckenden Orange-Ton untergeht, dann spielt Disjunction mit seinen pixeligen Grafikmuskeln. Leider erleben wir nicht viele dieser wunderschönen Momente, weil das Geschehen meistens in den tristen, grauen Gebäuden stattfindet. Während Genre-Kollegen wie Cyberpunk 2077 und Film-Größen wie Blade Runner mit Neonfarben und leuchtenden Reklametafeln etwas Farbe in die sonst trostlosen Welten bringen, bleibt Disjunction zum Großteil farblos. Dafür ist der Soundtrack mit den typisch synthetischen Tönen eine wahre Wonne für die Ohren und trägt viel zur Atmosphäre bei. Vertont wurde das Spiel zwar nicht, das störte uns aber dank der toll geschriebenen Dialoge zu keiner Sekunde.

Eine faszinierende und detailreiche Welt mit viel Atmosphäre, interessante und sympathische Charaktere sowie ein abwechslungsreiches und spaßiges Gameplay: Disjunction macht verdammt viel richtig. Da fällt es leicht, über Schwächen wie die vorhersehbare Geschichte oder die tristen Levels hinwegzusehen. ❑

MEINE MEINUNG

Alexander Bernhardt



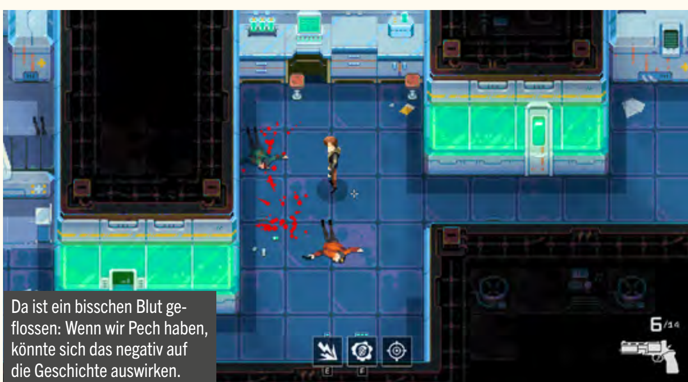
„Ich will ein Buch über diese Spielwelt haben!"

Disjunction hat ein motivierendes Spielprinzip, eine kurzweilige (wenn auch vorhersehbare) Geschichte und spannende Charaktere. Aber das mit Abstand beeindruckendste ist die detailreiche und faszinierende Spielwelt, über die ich gerne noch das ein oder andere Spiel oder Buch sehen würde. Die wenigen Negativpunkte sind besonders schnell vergessen, wenn wir uns höchst konzentriert von Gegner zu Gegner schleichen. Da ist eventueller Cyberpunk-2077-Frust wie weggefegt!

PRO UND CONTRA

- + Faszinierende Cyberpunk-Welt mit viel Backstory
- + Interessante Protagonisten mit eigenen Motivationen
- + Verschiedene menschliche und mechanische Gegner
- + Dialog- und Gameplayentscheidungen führen zu unterschiedlichen Enden.
- + Abwechslungsreiche Gameplay-Möglichkeiten durch drei verschiedene Protagonisten
- + Upgrades und Talente können jederzeit neu verteilt werden.
- + Stimmiger Elektro-Soundtrack
- + Grafisch teilweise eine Retro-Augenweide …
- − … Umgebungen sind aber oft auch nur grau und trist
- − Geschichte ist vorhersehbar
- − Fehlende Karte sorgt für Orientierungsprobleme
- − Schusswechsel führen selten zum Erfolg





Da ist ein bisschen Blut geflossen: Wenn wir Pech haben, könnte sich das negativ auf die Geschichte auswirken.



Manchmal überrascht und Disjunction mit solch schönen Bildern. Während der Level halten wir uns dagegen leider meist in tristen Umgebungen auf.



Genre: Adventure
Entwickler: Fireart Games
Hersteller: The Irregular Corporation
Termin: 28. Januar 2021
Preis: 12,99 Euro
USK: ab 0 Jahren

Tohu

Mit Tohu begeben wir uns in ein wundersames Point&Click-Adventure voller Fischplaneten, auf denen wir verschiedene Rätsel lösen. **Von:** Yannik Cunha & Philipp Sattler

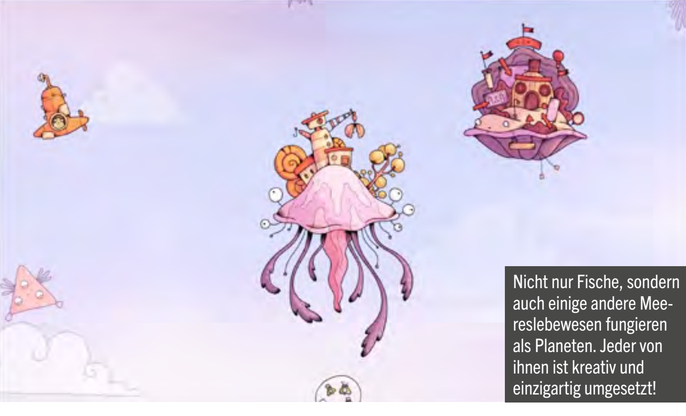
Im Point-&-Click-Adventure Tohu spielen wir das Mädchen … nun, wir haben keinen Namen, alle nennen uns nur „das kleine Mädchen". Mit Hilfe unseres besonderen Haarschmucks, einem weißen Würfel, können wir uns jedenfalls in einen großen, starken Roboter verwandeln. Da beide Spielfiguren über eigene Fähigkeiten verfügen, lassen sich mit unseren zwei Protagonisten auf diese Weise jede Menge verschiedener Rätsel lösen.

In die Fischwelten abtauchen!

In Tohu befinden wir uns nicht auf unserem Planeten Erde, sondern wir reisen zu verschiedenen Fischplaneten. Was ein Fischplanet sein soll? Na, das sind eben riesige Fische auf denen Leben entstanden ist und die im Weltall herum … fliegen? Herumschwimmen? So verrückt wie die interstellaren Fischplaneten ist auch der Rest der gesamten Spielumgebung gestaltet, wenig ist so, wie wir es von der Erde gewohnt sind. Oft handelt es sich bei den Einwohnern dieser schrägen Galaxie um eine Mischung aus Gegenstand und Geschöpf, auch nicht selten finden wir komplett neue Tierarten und so gut wie alles hat ein Gesicht oder mindestens Augen! Dazu wird vieles im Spieluniversum mittels Dampfmaschinen oder improvisierter Technik betrieben, was stark an Welten aus dem Steampunk-Genre erinnert. Viele der kreativen Gestaltungsideen brachten uns zum Schmunzeln, da sie oft unerwartet auftauchen und weil ein Großteil knuffig-witzig gezeichnet ist. Doch nicht nur die Kreaturen wurden mit viel Kreativität gestaltet, auch die Fischwelten an sich sind abwechslungsreich. Die meisten der in der Galaxie herumschwebenden „Planeten" halten ganz eigene Mechanismen bereit, die sich offenbaren, während wir die Gegend entdecken. Beispielweise steht auf einer Welt eine Uhr, an der wir die Zeit vor und- zurückdrehen können und je



Dieser gierige Händler zieht gerade einer Kundin geschickt das Geld aus der Tasche. Ob wir von ihm wohl bekommen, was wir wollen?



Nicht nur Fische, sondern auch einige andere Meereslebewesen fungieren als Planeten. Jeder von ihnen ist kreativ und einzigartig umgesetzt!



Die Quests sind abwechslungsreich gestaltet. Es gibt sogar eine Stealth-Einlage!

nachdem, in welcher Zeit wir uns befinden, sieht der Fischplanet und seine Bevölkerung völlig anders aus.

Die Charaktere, die wir treffen, wurden nicht klassisch vertont, sondern kommunizieren über unverständliches, stets zur jeweiligen Figur passendes Kauderwelsch. Also lesen wir die Dialoge mit den Personen in Sprechblasen. Alle Gesprächspartner kommen, genauso wie die Welten und die Tiere, einzigartig daher, sowohl was deren Aussehen betrifft, als auch deren Persönlichkeit. Ob es sich nun um einen verwirrten Wissenschaftler handelt oder einen alten Mann, der aus seiner Eidechse einen Drachen machen will – die Figuren bleiben garantiert im Gedächtnis!

Ach du heilige Maschine!

Die verschiedenen Fischplaneten besuchen wir jedenfalls, da ein fieser kleiner Gauner in einer schwarzen Robe unsere wertvolle, heilige Maschine zerstört hat. Was es mit dieser Gerätschaft auf sich hat, erfahren wir im Laufe des Spiels, jedoch ist an dieser Stelle nur wichtig: wir müssen unser Heiligtum reparieren! Um das nötige Werkzeug zu bekommen, reisen wir zu den verschiedenen Planeten. Auf diesen angekommen, treffen wir jedes Mal auf verschiedene Hindernisse. Bei unserem ersten Besuch wollen wir unseren alten Freund, einen verwirrten Wissenschaftler, besuchen. Der ist jedoch so verwirrt. dass er sich gar nicht an erinnert! Um seinem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen, müssen wir in seine Werkstatt eindringen und ein Bild finden, auf dem das kleine Mädchen und er zu sehen sind. Dies ist jedoch einfacher gesagt als getan! Nicht nur hat der alte Kauz einige versteckte Mechanismen als Vorsichtsmaßnahmen eingebaut, nein, auch pure Muskelkraft wird gebraucht. Zum Glück können wir uns in den starken Roboter Cubus verwandeln, der die Kraftproben mit Leichtigkeit bewältigen kann. Das Zusammenspiel der zwei Hauptcharaktere kommt bei der Lösung der Rätsel immer wieder zum Einsatz. Während unser starker Konterpart sich um die eher gröbere Arbeit kümmert, klettern wir als kleines Mädchen auf verschiedene Objekte und reden mit den Einheimischen. Jedoch besteht der Kern des Gameplays nicht daraus, Dinge hochzuheben und irgendwo herumzuklettern, sondern aus Rätseln in bester Point-&-Click-Manier. Deren Anspruch reicht von „Ach, das war's schon?“, bis hin zu „Oh mein Gott, ist das Spiel so schwer, oder bin ich einfach nur dumm!?“. Je nachdem, wie dämlich oder schlau wir uns anstellen, beißen wir uns an Rätseln die Zähne aus oder bestaunen ganz entspannt die exotische Welt, während unser Gehirn kaum in Anspruch genommen wird.

Point & Schick!

Selbst, wenn die Aufgaben hier und da nicht sonderlich knifflig ausfallen, sind sie fast immer sinnvoll in die Spielwelt eingebunden. Ob wir nun unserem alten Freund mit seinem Gedächtnis helfen, oder uns geschickt in das Lager eines gierigen Händlers schleichen müssen, die Quests werden durch die kreative Präsentation nie langweilig. Die begleitende Musik fällt zwar nicht sonderlich auf, untermalt jedoch passend die Atmosphäre. Wer Rätselspaß und klassische Point-&-Click-Unterhaltung mag und in eine fremde Welt abtauchen möchte, wird mit Tohu ein paar wunderschöne Stunden verbringen! ❑

MEINE MEINUNG

Yannik Cunha

„Eigentlich bin ich kein Rätsel-Experte, Tohu habe ich aber genossen!“

Ich bin wirklich nicht als Rätselmeister bekannt. Durch meine nicht vorhandene Geduld wird ein Rätsel, wenn ich zu lange daran sitzen muss, schnell zur persönlichen Tortur. Dieser Umstand hilft nicht unbedingt dabei, dass sich die Sache schneller löst … Trotzdem habe ich Tohu genossen, denn die Präsentation des Spiels ist so unglaublich eigen und schön, dass die Welt mich schnell ihr ihren Bann gezogen hat. Dazu sind die meisten Rätsel nicht wirklich schwierig, und wenn mir dann doch mal der – zugegebenermaßen sehr kurze – Geduldsfaden riss, holte ich mir einfach über das Hauptmenü einen Hinweis. So konnte ich die kreativen Fischwelten in meinem Tempo genießen, ohne einen Wutanfall zu bekommen. Für mich ist Tohu wie eine Ausstellung in einem wunderlichen Museum, verbunden mit Rätseln, die ich lösen muss, um mehr Kunstwerke zu sehen.

PRO UND CONTRA

- \+ Schöne Präsentation
- \+ Kreative Rätsel
- \+ Einzigartige Spielwelt
- \+ Logische Rätsel, die passend implementiert sind
- \+ Schönes Zusammenspiel aus Cubus und dem Mädchen
- − Für Genre-Experten zu einfache Rätsel
- − Story ist insgesamt nicht sonderlich interessant





Der alte Mann ist nicht zufrieden mit seiner kleinen Eidechse, also versuchen wir, aus ihr einen waschechten Drachen zu machen.



Kaugummi-Automaten kennt jeder – das Modell im Spiel beinhaltet jedoch keine Süßigkeiten, sondern Maulwürfe. Richtig gelesen: Maulwürfe.

El Hijo

A Wild West Story

Genre: Action/Taktik
Entwickler: Honig Studios
Hersteller: HandyGames
Termin: 03.Dezember 2020
Preis: 19,99 Euro
USK: nicht geprüft

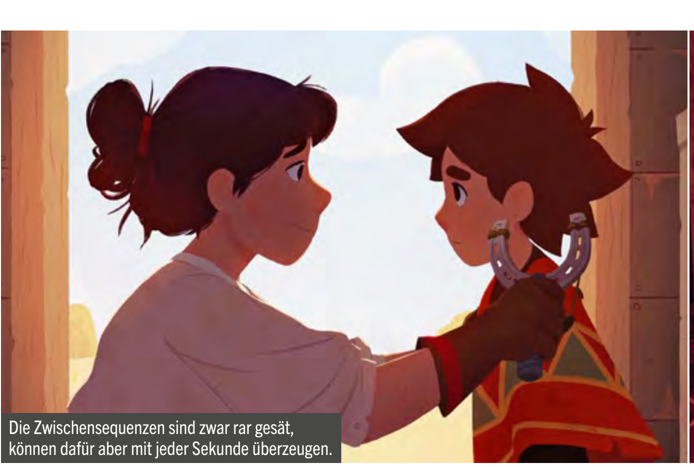
Das deutsche Entwicklerteam Honig Studios erzählt mit El Hijo – A Wild West Story die Geschichte eines kleinen Jungen, der auf der Suche nach seiner Mutter ist. **Von:** Alexander Bernhard & Lukas Schmid

Das deutsche Entwicklerteam Honig Studios konnte bereits im Vorfeld der Veröffentlichung mit seinem Projekt El Hijo: A Wild West Story überzeugen. Immerhin konnten die Berliner den Gamescom-Award 2019 für das beste Indie-Game abräumen. Nach den erfolgreichen Spielen Desperados 3 und Red Dead Redemption 2 wirkt es fast so, als ob das Western-Genre im Videospielbereich eine Renaissance erlebt! In diesem Abenteuer wird aber eine viel unschuldigere Geschichte als bei den meisten Genre-Kollegen erzählt.

In El Hijo (spanisch für „der Sohn“) spielen wir den namensgebenden Sohn, der von seiner verzweifelten Mutter zur Zeit des Wilden Westens in ein Kloster geschickt wird. Dort soll er vor den Banditen sicher sein, welche die Farm der Familie dem Erdboden gleichgemacht hatten. Unser kleiner Protagonist flieht aber kurz darauf aus den heiligen Hallen, um seine Mutter wiederzufinden. Im gesamten Spiel wird kein Wort gesprochen – die Story wird lediglich über wenige und kurze Zwischensequenzen und mittels Bildern erzählt. Aber wie sagt man so schön: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Ein paar mehr Bilder gibt es dann doch, aber die sind in El Hijo nicht genug, um wirklich zu fesseln. Am Ende der knapp sechsstündigen Geschichte fühlten wir uns zwar nett unterhalten, mehr Gefühle wollte das Schleichspiel bei uns jedoch nicht auslösen. Schwere Kost wäre in El Hijo aber auch unpassend gewesen, immerhin richtet sich das Spiel hauptsächlich an den Gamer-Nachwuchs.

Zurück zu Mama

Der Spielablauf ist in fast jedem Level gleich: Wir müssen aus der Iso-Perspektive von Punkt A nach Punkt B gelangen, ohne von den herumstehenden und -laufenden Feinden erwischt zu werden. Die Gegnertypen lassen sich dabei in drei Typen einteilen: Mönche, Banditen und Hunde. Dabei verhalten sich aber alle Widersacher ziemlich gleich, die Banditen zwingen uns lediglich mit einem Warnschuss zum Stehenbleiben, während Hun-


Die Zwischensequenzen sind zwar rar gesät, können dafür aber mit jeder Sekunde überzeugen.


„Ach, das sieht der bestimmt nicht.“ Solche gewagten Manöver funktionieren in El Hijo viel zu oft.



In fast jedem Level finden wir das ein oder andere Kind, welches wir etwas aufmuntern können.

MEINE MEINUNG

Alexander Bernhard



„Der nicht so wilde Wilde Westen ist richtig nett!"

El Hijo ist nicht grandios, keine Frage. Dafür ist das Gameplay zu repetitiv, die KI stellt sich teilweise verboten dumm an und die Geschichte ist schlicht nicht spannend genug. Nichtsdestotrotz kann das Western-Abenteuer dank eines wunderschönen Grafikstils und einer netten Schleichmechanik überzeugen. Besonders für Nachwuchs-Gamer ist El Hijo definitiv ein gelungenes Spiel – und das völlig frei von Gewalt.

PRO UND CONTRA

- + Wunderschöner Grafikstil
- + Levels bieten oft unterschiedliche Wege
- + Abwechslungsreiche Umgebungen
- + Nette Zwischensequenzen
- + Völlig gewaltfrei
- − Nur ein Schwierigkeitsgrad ...
- − ... der sehr einfach ist
- − KI lässt zu wünschen übrig
- − „Nur" Schleichen führt zu Abwechslungsarmut
- − Gegnertypen sehr ähnlich



de und Mönche uns hinterherrennen müssen. Auch wenn El Hijo auf dem ersten Blick wie ein Desperados 3 für Kinder aussieht, unterscheidet sich das Spiel der Berliner Entwickler doch vor allem in einem Punkt: Wir können keine Gewalt anwenden. Unsere Steinschleuder wird lediglich zur Ablenkung und zum Zerstören von Lampen genutzt. Das ist zwar logischerweise eindeutig kinderfreundlicher und ein toller Grundgedanke, vermindert jedoch auch die Möglichkeiten, um ans Ziel zu gelangen. Viel Abwechslung sollte man also in den knapp sechs Stunden Spielzeit nicht erwarten. Zwei der insgesamt 30 Level setzen auf andere Spielmechaniken, wobei eines davon jedoch schnell zu Frustmomenten führen kann – da diese Elemente auch die Story betreffen, wollen wir sie an dieser Stelle nicht spoilern. Dieser Frust kommt vor allem deshalb überraschend, da alle anderen Levels in El Hijo kaum eine Herausforderung darstellen.

Kinderleichtes Kindersteuern

Das liegt neben den leicht durchschaubaren Layouts der Welten vor allem an der unheimlich dämlichen KI der Feinde. Im Schatten können unsere Gegner offenbar kaum die eigene Hand vor Augen erkennen, da wir an dunklen Orten quasi unsichtbar sind. Befinden sich die Banditen oder Mönche auf einem höheren Stockwerk, sind wir ebenfalls für diese nicht zu sehen, auch wenn sie uns offensichtlich bemerken sollten. Noch dazu finden wir verschiedene Items wie Feuerwerksraketen zur Ablenkung hinter jeder Ecke, die wir somit immer im Überfluss besitzen und die uns das Stealth-Leben noch einfacher machen. Und die Reaktionsgeschwindigkeit der Mönche ist so lahmarschig, dass es teilweise reicht, von einem Versteck zum nächsten zu rennen, auch, wenn wir dafür durch das Sichtfeld der Gegner laufen. Selbst Hunde können uns nicht erschnuppern, wenn wir uns im hohen Gras direkt neben ihnen befinden! Trotzdem macht die Schleich-Action Spaß, da durch die geringe Herausforderung immerhin der Frustpegel sehr niedrig gehalten wird. Außerdem ist El Hijo immer noch ein Spiel mit dem Fokus für Kinder, da wäre ein zu hoher Schwierigkeitsgrad eh fehl am Platz. Verstellbare Schwierigkeitsstufen hätten dem Spiel nichtsdestotrotz gutgetan.

Challenge accepted

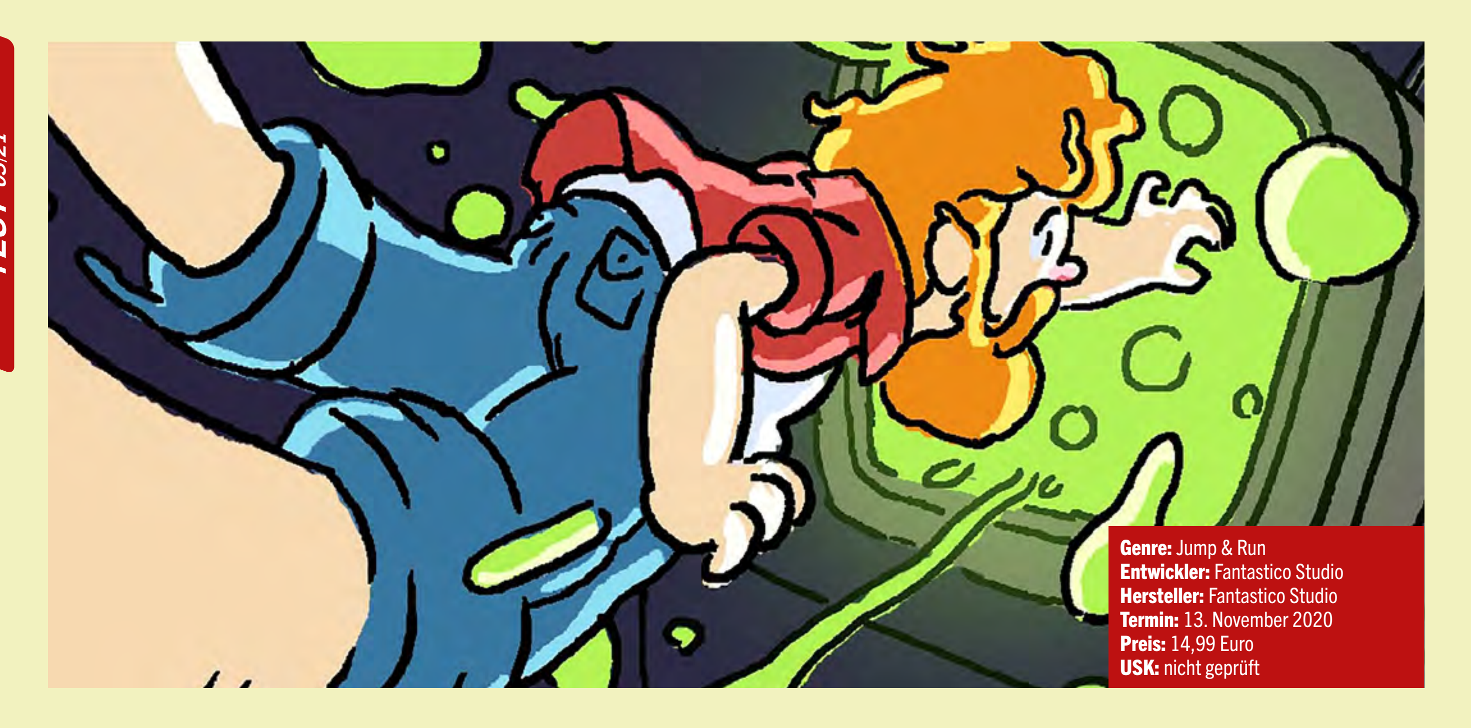
Wer nach mehr Herausforderung sucht, kann diese bei den optionalen Aufgaben finden. In fast jedem Level befinden sich beispielsweise Kinder, die ein bisschen Aufheiterung benötigen. Je mehr der Racker wir finden, desto mehr Bilder und Artworks schalten wir in einer Galerie frei. Außerdem gibt es Herausforderungen á la „Lenke mindestens drei Gegner mit einem einzigen Stein ab" und „Beende Level XY, ohne die Steinschleuder zu nutzen". Eine Belohnung für diese Erfolge gibt es leider nicht.

Schick, schick, der Wilde Westen

Grafisch ist El Hijo: A Wild West Story ein Augenschmaus. Der Wilde Westen kann durch einen kantigen, von Sepiatönen dominierten Stil überzeugen. Dazu wurden die bereits erwähnten Zwischensequenzen liebevoll gestaltet. Das einzige Manko ist der nicht immer direkt erkennbare Unterschied zwischen Vorder- und Hintergründen aufgrund der vielen ähnlichen Orange-Töne.

El Hijo überzeugt also dank des wunderschönen Grafikstils, des frustlosen Gameplays und der netten Geschichte, wird für viele Spieler aber zu einfach sein. Selbst wer die optionalen Herausforderungen in Angriff nimmt, wird selten ernsthaft Schwierigkeiten haben, voranzukommen. Wer zum Beispiel seinen kleinen Sprössling in die Welt der Videospiele einführen möchte, ohne diesen direkt mit Frust oder Gewaltspielen zu konfrontieren, ist mit El Hijo gut bedient. ❑


El Hijo spielt in drei verschiedenen Gebieten, die alle wunderschön gestaltet wurden.



Genre: Jump & Run
Entwickler: Fantastico Studio
Hersteller: Fantastico Studio
Termin: 13. November 2020
Preis: 14,99 Euro
USK: nicht geprüft

Landflix Odyssey

Wirklich gute Spieladaptionen von Filmen und Serien sind rar gesät. Das 2D-Jump&Run von Fantastico Studio versucht gar nicht erst, eine ernsthafte Adaption zu sein, sondern parodiert lieber fünf beliebte Serien, ohne deren Handlung nachzuerzählen. Aber auch das kann nicht überzeugen.

Von: Alexander Bernhardt & Philipp Sattler

Wer kennt's nicht: Da will man sich einmal einen gemütlichen Serienabend machen, hat Getränke und Knabberzeug schon bereitgestellt, und gerade als man es sich gemütlich macht, sind die Batterien der Fernbedienung leer. Genau dieses Schicksal erlebt unser Protagonist Larry in Landflix Odyssey. Unser bärtiger Serienjunkie hat aber glücklicherweise die Lösung des Problems direkt unter dem Sofa liegen: Dank seines Onkels mit dem einprägsamen Namen „Good Doc" besitzt Larry nämlich zufällig noch fünf grün leuchtende Batterien mit eigenartigen Fähigkeiten.

Als unser rülpsender Protagonist mit der Fernbedienung, jetzt ausgestattet mit diesen besonderen Batterien, den Fernseher bedienen möchte, fliegen wir ganz im Stile von Jumanji in das Medium hinein – in diesem Fall landen wir im Serienportal Landflix. Um wieder zu unserem gemütlichen Serienabend zurückzukehren, brauchen wir die fünf Batterien, die in fünf verschiedene Serien gefallen sind. Das sagen uns übrigens Onkel Good Doc und sein Kollege Evil Doc, die sich ebenfalls im Streaming-Dienst befinden. Irgendwie beschleicht uns schon dort das Gefühl, dass nicht jeder der beiden Wissenschaftler mit offenen Karten spielt …

Die absurde Vorgeschichte wird mit wenigen Bildern in einem kurzen Intro zusammengefasst. Für den Rest des Abenteuers müssen wir uns mit wenigen Textblöcken zufriedengeben. Das ist aber nicht weiter schlimm, da die Story zu keinem Zeitpunkt wirklich interessant oder lustig wird. Humoristisch erinnert Landflix Odyssey eher an Kindergarten-Witze, wenn unser Protagonist zu fünften Mal mitten in der Konversation rülpst.



Die trashige Geschichte lässt uns des Öfteren an die Stirn fassen – und das nicht im positiven Sinne.

Auch Trash kann Müll sein

Im Laufe unseres Abenteuers bereisen wir folgende fünf Serien: Stranger Things, Game of Thrones, Daredevil, Breaking Bad und The Walking Dead. Wir müssen dabei aber keine Angst vor wirklichen Spoilern haben, da die Geschehnisse weit weg von jeglichen Serieninhalten sind. Beispielsweise hat Jon



Mal in der Wüste, auf einer Eismauer oder doch im Untergrund: Die Umgebungen sind zwar abwechslungsreich, sind jedoch meist recht langweilig gestaltet.

MEINE MEINUNG

Alexander Bernhardt

„Eines dieser Spiele, die man nach kurzer Zeit vergessen hat."



Landflix Odyssey hat keine spannende Geschichte, so viel ist klar. Auch der Humor mit all dem stupiden Rülpsen ist bestenfalls Geschmackssache. Selbst die Witze, die auf den Serien basieren, vergönnten mir nicht einmal einen müden Schmunzler. Eindeutig besser ist da schon das Gameplay, welches aber im Vergleich zu anderen Plattformern zu repetitiv, uninspiriert und eintönig ist. Die einzigen Lichtblicke von Landflix Odyssey sind also letztendlich die toll gestalteten Bosskämpfe. Leider rettet dieser funktionierende Part das Spiel auch nicht mehr aus dem allertiefsten Mittelmaß.

PRO UND CONTRA

- ➕ Herausfordernde, toll gestaltete Bosskämpfe
- ➕ Abwechslungsreiche Umgebungen
- ➕ Verschiedene Gadgets in den unterschiedlichen Serien …
- ➖ … die jedoch nicht in andere Welten übernommen werden
- ➖ Story ist weder lustig, noch interessant
- ➖ Gameplay verzichtet auf viele genretypischen Fähigkeiten und wird dadurch schnell langweilig und zu einfach.



Schnee weder in der Serie Game of Thrones noch in der Buchvorlage eine Burg auf der riesigen Eismauer und Königin Cersei kontrolliert unseres Wissens nach nicht die Weißen Wanderer. Wer aber keine der Serien gesehen hat, wird kaum Anspielungen verstehen und der ohnehin schon dürftige Humor bleibt vollends auf der Strecke. Die Scherze, die dann noch übrig bleiben, sind die Behinderten-Jokes über den blinden Superhelden Daredevil.

Plattformer-Typisch bewegen wir uns in einer 2D-Welt von links nach rechts, überwinden Hindernisse und überwältigen Gegner. Unser Protagonist Larry hat für letzteres eine sehr spezielle Angriffstaktik parat: Um unseren Gegenüber niederzustrecken, müssen wir ihm als erstes auf Knopfdruck ins Gesicht rülpsen. Der Geruch unseres Bäuerchens lässt gestandene Männer offenbar wanken, woraufhin wir nur noch in Super-Mario-Manier auf seinen Kopf springen müssen. Ob das nach dem hundertsten Gegner noch witzig ist, sei mal dahingestellt, spielerisch funktioniert diese Mechanik jedoch überraschend gut. Leider wird aber diese Attacke in manchen Welten überflüssig. In den unterschiedlichen Serien erhalten wir nämlich weitere Fähigkeiten, die den noch so starken Mundgeruch unseres Protagonisten übertreffen. Wieso sollten wir Gegner umständlich anrülpsen, um sie kurz zu verwirren, wenn wir in der The-Walking-Dead-Welt unseren Konkurrenten einfach mit Daryls Armbrust abschießen können? Beim Breaking-Bad-Verschnitt müssen wir uns jedoch auf die überflüssige Magenluft verlassen, da wir hier lediglich Drogen einwerfen können, um kurzzeitig alles in Zeitlupe zu erleben. Leider können wir diese Fähigkeiten nur in den jeweiligen Welten einsetzen, wodurch die Gameplay-Möglichkeiten sehr begrenzt bleiben. Genre-typische Skills wie Wall-Runs oder Dashes suchen wir hier auch vergeblich.

Acht bis neun Level sind für jede Serie spielbar, zwei davon sind Bosskämpfe. Dabei zeigt Landflix Odyssey seine größte Stärke. Die Endgegner sind kreativ, unterhaltsam und werden von Serie zu Serie stärker, sind dabei aber kaum unfair. Insgesamt steigert sich der Schwierigkeitsgrad im Laufe des Spiels nicht zu stark, ist aber trotzdem angenehm herausfordernd. Wer aufmerksam die Levels erkundet und versteckte Eingänge sucht, findet außerdem besondere Gegenstände, mit denen sich für jede Welt ein Extra-Level freischalten lässt. Diese unterscheiden sich spielerisch jedoch kaum vom Rest.

Du hast da einen Pixel auf der Stirn.

Die Umgebungen sind aufgrund der fünf verschiedenen Serien sehr abwechslungsreich. Während wir in Game of Thrones auf der eisigen Mauer herumkraxeln, bewegen wir uns in Breaking Bad in einer US-amerikanischen Wüste umher. Mit Pixel-Schönheiten wie Celeste kann sich Landflix Odyssey aber nicht messen. Auch der recht generische Soundtrack schafft es nicht, mehr als nur durchschnittlich zu klingen. Das beste Wort, um Landflix Odyssey zusammenzufassen, ist „okay". Die Grafik ist okay, der Soundtrack ist okay, selbst das Gameplay ist okay. Die einzigen Ausreißer sind die spaßigen Bossgegner und die dämliche, von Pipi-Kacka-Humor geprägte Story. Wer Indie-Perlen wie Celeste und Horace noch nicht gespielt hat, ist mit diesen eindeutig besser bedient. ❑


Die Bossgegner sind nicht nur schön gestaltet, sondern sind auch angenehm herausfordernd.



In der Breaking-Bad-Welt ist unsere Spezialfähigkeit das Einnehmen von Drogen. Dadurch sehen wir für kurze Zeit alles in Zeitlupe.

ポンプ PONPU

Genre: Action
Entwickler: Purple Tree Studio
Hersteller: Zordix
Termin: 02. Dezember 2020
Preis: 14 Euro
USK: ab 12 Jahren

Eine Indie-Hommage an Bomberman: Ob wir mit Ponpu den erhofften Bombenspaß hatten oder uns am liebsten selbst in die Luft gejagt hätten, erfahrt ihr in unserem Test!

Von: Christian Volynskij & Katharina Pache

Man nehme das Gameplay von Bomberman, die Atmosphäre eines Binding of Isaac und ganz viel Ente. So oder so ähnlich könnte die Formel lauten, wenn es um das Action-Adventure namens Ponpu geht. Ist der Bombenspaß damit quasi vorprogrammiert?

The Binding of Bomberman

Als Vorbild für die Spielmechanik hat sich Ponpu am Maze-Actionspiel Bomberman orientiert. Beim Gameplay und seiner Atmosphäre hat man sich wiederum vom Rogue-like The Binding of Isaac inspirieren lassen. Herausgekommen ist eine bombenlegende Ente, die sich ganz alleine dem Entengott entgegenstellt, um ihn an der Neuordnung des Universums zu hindern. Bevor wir uns dieser Rettungsmission stellen, wählen wir einen von vier Ponpus aus, die sich alle voneinander unterscheiden und einen jeweils anderen Farbakzent aufweisen. Für die Rettung des Universums stehen den Ponpus lediglich Eierbomben und eine von zwei speziellen Eierbomben zur Verfügung. Bei den speziellen Bomben handelt es sich um das Bohr-Ei, welches wie eine Mine funktioniert, und das Fernzünder-Ei. Außerdem besitzen wir einen Schild, der aber primär zum Wegschleudern unserer Bomben zweckentfremdet wird. Die Bomben explodieren beim Kontakt mit einem Gegner, an Wänden prallt ein Bomben-Ei ab.

Zu guter Letzt können wir zur schnelleren Fortbewegung auf Knopfdruck dashen. Alles passiert auf einer Art unsichtbarem Raster, bewegen können wir uns lediglich in die vier Himmelsrichtungen. Die Steuerung ist anfangs gewöhnungsbedürftig, so wird das Ei etwa direkt vor Ponpu abgelegt anstatt wie beim Vorbild Bomberman an der aktuellen Position. Vor allem, wenn es wie in den Bosskämpfen hektischer wird, wirkt die Steuerung frustrierend unsauber. Dann kommt es vor, dass wir wegen Fehlern zu Entenfrikassee verarbeitet werden. Im Story-Modus bestreiten wir insgesamt sechs Welten, die bis auf das finale Areal mit je vier Leveln daherkommen. Das letzte Level einer jeden Welt ist für einen Bosskampf reserviert. Diese stellen Highlights dar und legen noch einmal eine Schippe auf den ohnehin fordernden Schwierigkeitsgrad drauf. Die Bosse und ihre Bewegungsmuster müssen genau studiert werden, um eine siegreiche Strategie austüfteln zu können. In späteren Levels sehen wir frühere Bossgegner außerdem als Zwischenbosse wieder. Die normalen Level sind dem Design der jeweiligen Welt angepasst, sodass es uns zum Beispiel in dunkle Wälder oder futuristische Maschinenräume verschlägt. Anders als in Binding of Isaac sind die Levels



In Arenen wie dieser sprudeln nostalgische Erinnerungen an Bomberman nur so über. Ponpu ließ sich offensichtlich vom Kultklassiker inspirieren.

Die Bosskämpfe stellen die wahren Highlights des Story-Modus dar. Die Bösewichter haben es allesamt wirklich faustdick hinter den Ohren.



Die Farbschlachten á la Splatoon sorgen auch im Mehrspieler-Modus von Ponpu für massig Spaß.

In so ziemlich jeder neuen Welt wird man von einer leicht erotisch angehauchten Skulptur des Entengotts begrüßt. Wem's gefällt!

in Ponpu nicht zufallsgeneriert und auf Dauer etwas eintönig, da es nichts zu entdecken gibt. Es lassen sich zwar bunte Federn sammeln, doch erfüllen diese keinerlei Zweck. Goldene Federn verleihen uns zwar zusätzliche Energie, aber nur bis zum Ende des Levels. Auch an interessanten Gegnern gibt es neben wandelndem Gefieder und Geschütztürmen nichts zu sehen. Somit besteht unsere Mission stets nur darin, den Schlüssel und die dazugehörige Tür zu finden.

Ponpu mal Vier

Besser sieht es im Mehrspieler-Modus aus, der definitiv die Hauptattraktion des Spiels darstellt. Nicht nur, dass wir mit Münzjagd, Mal-Duell und Todeskampf drei verschiedene Modi spendiert bekommen, mit dem Gift- und dem Eis-Ei stehen uns sogar zwei weitere Spezial-Eier zur Auswahl. Bei der Münzjagd geht es schlicht darum, die meisten Münzen zu ergattern. Das erreichen wir entweder durch das Zerstören von Hindernissen oder das Zerbomben unserer Kontrahenten. Mit Mal-Duell bekommen wir ein Spielprinzip nach Splatoon-Art geboten: Mit Eierbomben färben wir den Level in der Farbe unseres Teams und machen nebenbei Gegner platt, was für zusätzliche Farbkleckse sorgt. Beim Modus Todeskampf handelt es sich um einen klassischen Eliminations-Modus, in dem jeder mit drei Herzen startet und der letzte Überlebende gewinnt. In jedem Modus stehen acht Arenen zur Verfügung. Die Mehrspieler-Modi sind alle lokal wie auch online spielbar und bereiten viel Spaß – zumindest mehr, als das monotone „Erkunden" der Story-Level.

Eier-Malerei

Neben dem gelungenen Multiplayer-Modus sticht auch der handgezeichnete Look des Spiels positiv ins Auge. Die Umgebungen sind in Schwarz-Weiß gehalten, bunte Details sorgen für Auflockerung. Die Bosse überzeugen mit einzigartigen Designs und Abwechslung.

Ponpu hat durchaus Potenzial als amüsanter Mehrspieler-Spaß für zwischendurch, vor allen dank der Parallelen zum Klassiker Bomberman. Es ist chaotisch und schnelllebig – perfekt für einen Multiplayer-Modus! Jedoch schafft es Ponpu nicht, langfristig zu motivieren, im Online-Modus genauso wenig wie im Story-Modus. Wer aber auf der Suche nach kurzweiligem und außerdem dezent anspruchsvollem Spielspaß ist, der könnte mit dem außergewöhnlichen Indie-Spiel Ponpu glücklich werden. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Volynskij



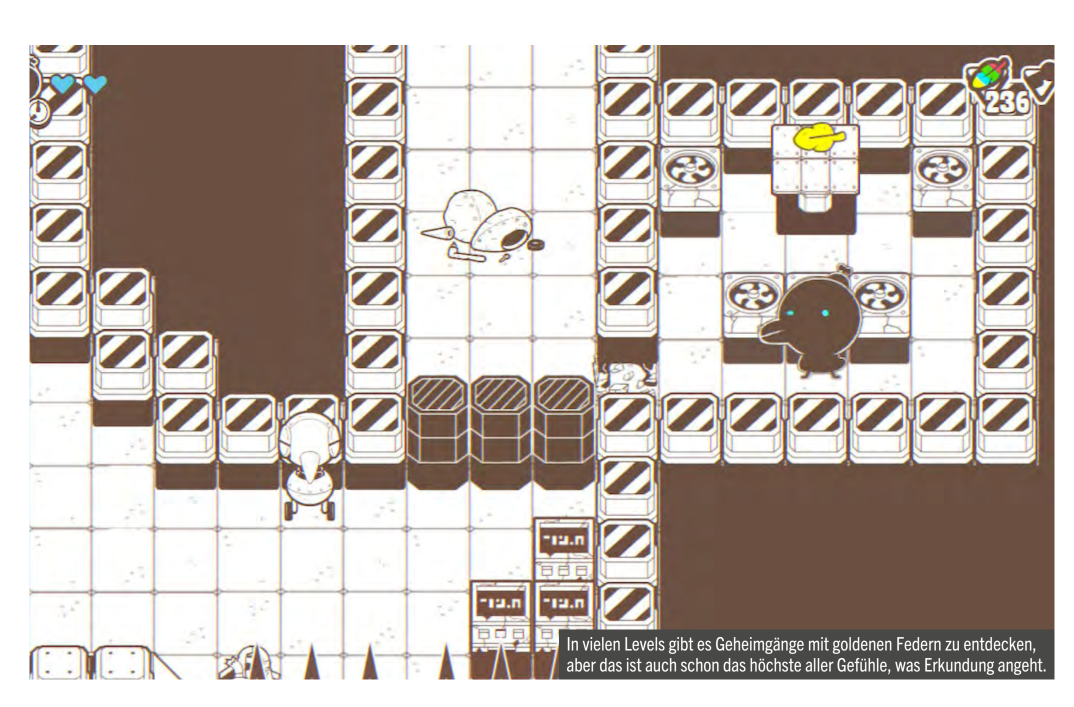
„Eierlegende Wollmilchsau? Nein, bombenlegende Ente ist gefragt!"

Die frühen Bomberman-Spiele sind zu Recht Klassiker, und auch die neueren Teile machen noch Laune. Ponpu schafft es zumindest im Mehrspieler-Modus, die chaotische Energie der Vorlage kompetent zu kopieren. Doch auch der Story-Modus bietet mit seinem knackigen Schwierigkeitsgrad sowie klug inszenierten Bosskämpfen eine willkommene Herausforderung. Sehr angetan war ich außerdem von Ponpus handgezeichnetem Grafikstil. Leider hat man sich daran nach nicht allzu langer Zeit aufgrund der fehlenden Abwechslung sattgesehen. Gleiches trifft auch auf die anfangs noch Neugier weckende Atmosphäre zu, die sich ohne großartige neue Reize allerdings ebenso schnell wieder verflüchtigt. Mir fehlte es zudem, in der Kampagne Dinge zu entdecken und Goodies freizuschalten. Schade, Potenzial wäre zu Genüge vorhanden gewesen. Für nette Mehrspieler-Schlachten mit Freunden an geselligen Abenden wird Ponpu in Zukunft aber definitiv öfter mal herhalten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Cooler Look
- ➕ Fängt das Bomberman-Feeling ein
- ➕ Spaßiger Multiplayermodus
- ➕ Fetziger Soundtrack!
- ➖ Ungenaue Steuerung
- ➖ Lahme Story-Level
- ➖ Kaum Dinge zu entdecken
- ➖ Keine Langzeitmotivation





In vielen Levels gibt es Geheimgänge mit goldenen Federn zu entdecken, aber das ist auch schon das höchste aller Gefühle, was Erkundung angeht.

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Modus Studios Brazil
Hersteller: Modus Games
Termin: 22. Dezember 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Override 2 Super Mech League

Der Vorgänger konnte nie eine große Spielerbasis für sich gewinnen, nun startet Entwickler Modus einen zweiten Anlauf. Wir haben die Prügelei unter die Lupe genommen.

Von: Stefan Wilhelm & Lukas Schmid

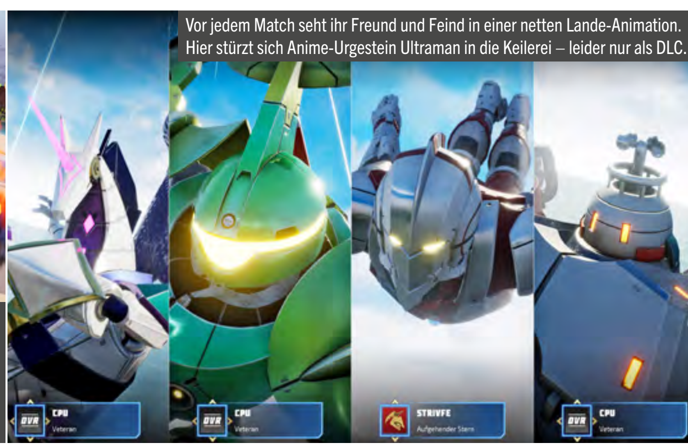
In Japan weiß man es schon lange: Kampfroboter sind Kulturgut. Doch selbst im fernöstlichen Mecha-Mekka entstanden während der letzten Konsolengeneration erstaunlich wenige Spiele mit humanoiden Stahlkolossen. Wer sich ins Cockpit eines zweibeinigen Panzers schwingen und mit dicken Kanonen dicke Explosionen erzeugen will, muss sich im Independent-Bereich umschauen, etwa beim neuen Werk des Studios Modus. Mit Override 2: Super Mech League schicken die Brasilianer 20 bunte Blechfiguren in chaotische Multiplayer-Prügeleien. In Override 2 bestreitet ihr an Bord eines quietschbunten Mechs Arenakämpfe im Stil von Jump Force, um die im ersten Teil vor der Alien-Invasion gerettete Bevölkerung zu unterhalten.

Spiel doch mal was anderes!

Auf die Einzelspielerkampagne müsst ihr im Nachfolger verzichten. Stattdessen erklimmt ihr im Ligen-Modus langsam die Karriereleiter, verdient mit abgeschlossenen Matches und Sponsorenverträgen Geld und schaltet damit neue Kämpfer frei. Begleitet werdet ihr von der taffen Agentin Zoe, die gelegentlich knappe Hintergrundinformationen zum Override-Universum und zu den neun verfügbaren Maps bereithält. Ihr bekommt dabei stets eine zufällige Auswahl verschiedener Spielmodi präsentiert: Neben klassischen 1v1- und 2v2-Schlachten könnt ihr euch in unübersichtliche Vierer-Kämpfe stürzen oder in einer Art Survival-Modus Gegnerwellen abwehren. Wer jedoch gerne seinen Lieblingsmodus immer wieder spielt, schaut doppelt in die Röhre: Zum einen stehen nie alle Matchtypen gleichzeitig zur Verfügung, zum anderen verringert das Spiel eure Einnahmen erheblich, wenn ihr ständig die gleichen Modi anwählt. Paradoxerweise müsst ihr trotzdem



Der Star der Show: Mit der Bratpfanne verteilt ihr saftige Treffer. Der rote Laser im Hintergrund kündigt eine neue Spezialwaffe an, die ihr aufsammeln könnt.



Vor jedem Match seht ihr Freund und Feind in einer netten Lande-Animation. Hier stürzt sich Anime-Urgestein Ultraman in die Keilerei – leider nur als DLC.

möglichst viele Matches in einem Modus absolvieren, um darin stärkere CPU-Gegner und potenziell höhere Gewinnsummen freizuschalten.

CPU-Gegner? Sollte das nicht ein Multiplayer-Spiel sein? Prinzipiell ja, leider sind die Server von Override 2 in der Praxis absolutes Niemandsland. Nicht einmal Japaner, die üblicherweise in Games dieser Machart mit sekundenlangem Lag und gottgleichem Skill den Boden mit uns aufwischen, haben wir im Test getroffen. Wollt ihr also menschliche Kontrahenten, so müsst ihr diese analog vor euren Bildschirm bewegen. Unterstützt werden bis zu vier Spieler im Splitscreen, den Karriere-Modus könnt ihr leider nicht gemeinsam angehen. Immerhin habt ihr euren Freunden das simple Spielprinzip schnell erklärt: Per Schubdüse und Doppelsprung bewegt ihr euren stählernen Recken durch kleine Arenen und erzeugt mit kurzen Combos Karosserieschäden.

Schultertasten und Trigger sind für Schläge und Tritte zuständig, gleichzeitiges Drücken löst charakterspezifische Sonderangriffe aus – neben simplen Schlagkombinationen besitzen die meisten Mechs noch Fern- und Flächenangriffe. Ein flüssiges Verketten verschiedener Aktionen erlaubt euch Override 2 jedoch auch mit flinken Charakteren nicht, nach jeder Attacke muss euer Robo kurz innehalten. Damit bewahrt euch das Spiel zwar davor, in ellenlangen feindlichen Combos festzustecken, es sorgt jedoch auch für ein seltsam abgehacktes Kampferlebnis, bei dem wegen der ständigen Unterbrechungen kein wirklicher Flow aufkommen will. Was euch zusätzlich ausbremst, sind die winzigen Areale, in die ihr mit maximal drei anderen Kämpfern gepfercht werdet.

Pilot mit Platzangst

Vor allem zu Beginn jedes Matches sind die diversen Stadt-, Strand- und Industrieszenarien noch mit allerlei Architektur vollgestellt, mit der die eigentlich so zerstörerischen Kampfmaschinen ihre liebe Mühe haben. Gebäude und Felsen zerfallen erst nach mehreren Angriffen, Unebenheiten im Terrain müssen mit stocksteifen Sprüngen überwunden werden, eure CPU-Gegner rücken euch unablässig auf die Pelle und drängen euch in Ecken – Override 2 sorgt für reichlich Klaustrophobie und Chaos im Cockpit. Optisch können die neun Maps immerhin mit Abwechslungsreichtum und Liebe zum Detail punkten, zudem könnt ihr teils levelspezifische Mechaniken aktivieren: Im Wasserkraftwerk elektrisiert ihr per Generator einen Fluss, kleinere Häuser missbraucht ihr als Wurfgeschosse und im sprichwörtlichen Cakeland zieht ihr riesige Kuchengabeln aus der ebenso riesigen Torte.

Neben Levelinventar findet ihr auch immer wieder vom Himmel fallende Waffen-Pickups wie Schwerter, Raketenwerfer, Schrotflinten und sogar Bratpfannen. Wer eine Backpfeife mit dem überdimensionierten Bräter kassiert, ist für einige Augenblicke betäubt, die Shotgun lässt Gegner fliegen und das Schwert verteilt Rundumschläge. So wuchtig die Waffen auch aussehen, so druckvoll sie sich teils anhören – sonderlich effektiv sind sie in den seltensten Fällen. Das liegt einerseits am bereits erwähnten, umständlichen Spielgefühl samt langer Zwangspausen zwischen Attacken, andererseits an der Zähigkeit eurer Kontrahenten. Zwar sind eure Treffer in der Lage, riesige Stahlmonster meterweit durch die Luft zu schleudern, der dabei verursachte Schaden an deren Lebensleiste hält sich jedoch in unbefriedigenden Grenzen. Auch die Ultimate-Fähigkeiten, die ihr in speziellen Zonen auf der Map aufladet, fühlen sich nicht gerade ultimativ an. Eure langsamen Angriffe, die sorgfältig zu timen und auszurichten sind, werden hier schnell zur Geduldsprobe, da ihr sie dutzende Male pro Kampf ausführen müsst.

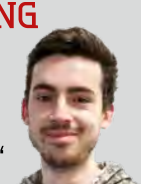
Größter Pluspunkt des Spiels ist das abwechslungsreiche Design der 20 Helden: vom Gundam-Otaku über den Transformers-Nerd bis hin zum Godzilla-Geek sollte hier jeder Connaisseur der gepflegten Zerstörungsorgie seinen passenden Charakter finden, Tierfreunde greifen unterdessen zu Einhorn-, Gorilla- und Fischrobotern. Technisch macht die Klopperei zumindest in der von uns getesteten PS5-Version eine ordentliche Figur, die Unreal-Engine liefert knackige Farben und hübsche Effekte, Figuren und Umgebungen sind plastisch, Oberflächen wurden mit schicken Spiegelungen veredelt. Auf der PS4 müsst ihr euch hingegen mit Matschtexturen und einer instabilen Bildrate von unter 30 Fps sowie einer auffällig stockenden Kamera herumschlagen, worunter das ohnehin schon nicht optimale Spielgefühl zusätzlich leidet.

In die Pfanne gehauen

Bei der aufdringlichen Gegner-KI hat jedoch auch die flüssige Kamera auf der Next-Gen-Maschine keinen leichten Job: die simpel gestrickten CPUs verwenden zwar selten Waffen-Pickups oder ausgefeilte Kampftaktiken, dafür kleben sie euch penetrant an der stählernen Backe und umkreisen euch, bis euch schwindelig wird – Kriegsführung durch Motion Sickness! Ob es in Override 2 denn überhaupt hochkomplexe Taktiken auszutüfteln gäbe, kann mangels menschlicher Sparringpartner nicht abschließend geklärt werden, die extrem ähnliche Spielweise der Charaktere und das seichte Kampfsystem lassen jedoch Zweifel daran aufkommen. Habt ihr im Ligen-Modus eine Figur freigeschaltet, könnt ihr sie mit unspektakulären Accessoires und einer mickrigen Auswahl an Bauteilen verzieren. In der dementsprechend dürftigen Garage oder bei der erfolglosen Suche nach Mitspielern lauscht ihr immerhin einem rockigen, eingängigen Menü-Soundtrack, in den Kämpfen hingegen wird die Musik von ohrenbetäubenden Soundeffekten ertränkt, die ihr dank zäher Gegner nervtötend oft hören werdet. Lediglich die superb vertonte Bratpfanne sorgt immer wieder für Schmunzeln. KLONK! ❑

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm



„Nett präsentiert, aber dem Spiel geht schnell der Sprit aus."

An Bord eines schwer bewaffneten Kampfroboters ordentlich auszuteilen ist eine Machtfantasie, die für schnellen, unkomplizierten Spielspaß zwischendurch geradezu prädestiniert ist. Für die gelegentliche Runde eignet sich das simple Gameplay von Override 2 durchaus, vor allem gegen Freunde im Splitscreen. Auf lange Sicht mangelt es dem Spiel aber spürbar an Tiefgang, freischaltbaren Cosmetics und vor allem einer stabilen Playerbase. Wenn Mech-Krieg ist und keiner hingeht, kann die Bratpfanne noch so gut klingen – für den relativ hohen Kaufpreis sind mir endlose, immer gleiche Matches gegen mäßig fordernde Bots einfach zu wenig.

PRO UND CONTRA

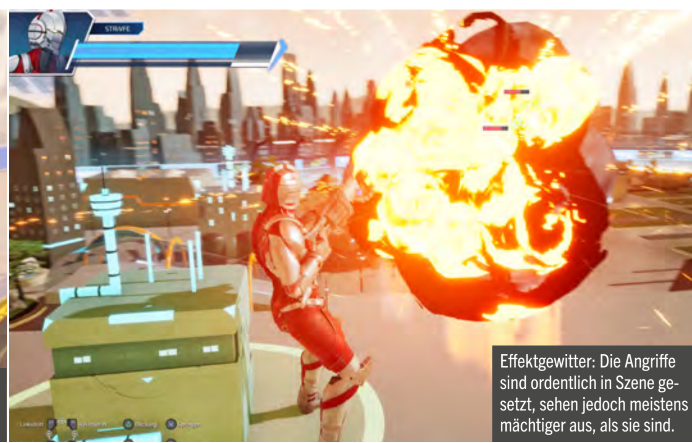
- ➕ Hübsche Präsentation
- ➕ Schnell verstandenes, im Kern spaßiges Gameplay
- ➖ Schwerfällige Steuerung
- ➖ Wenig Umfang
- ➖ Leere Server



WERTUNG 6



Nicht die hellsten Kerzen auf der Torte: Bis euch die mäßig intelligenten CPU-Gegner im Karrieremodus ansatzweise fordern, müsst ihr etliche Matches abschließen.



Effektgewitter: Die Angriffe sind ordentlich in Szene gesetzt, sehen jedoch meistens mächtiger aus, als sie sind.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

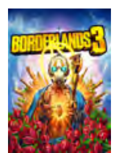
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

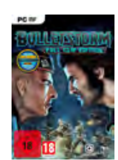
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

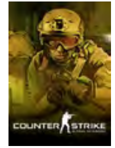
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

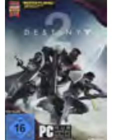
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

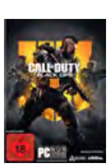
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

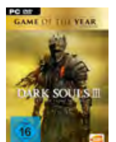
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

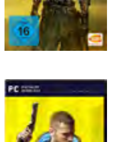
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



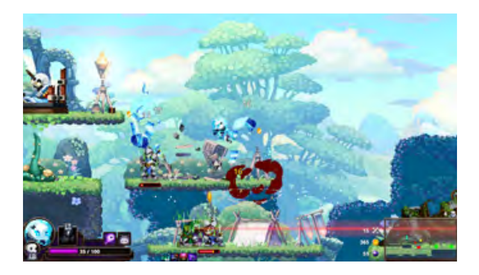
Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Skul: The Hero Slayer

Kein Tag, an dem nicht eine neue Rogue-lite-Überraschung auf uns wartet. Diesmal ist es das knifflige Skul: The Hero Slayer, ein liebevoll gepixelter Action-Plattformer mit einem besonderen Helden: Ihr spielt das kleine Skelett Skul, das sich mit einer bösen imperialen Armee anlegt und ähnlich wie in Dead Cells kleine, zufallsgenerierte Levels erkundet. Skuls Stärke liegt darin, unterwegs verschiedenste Schädel zu sammeln, die ihm neue Waffen, Talente und Bonuseigenschaften verpassen. So wird aus dem einfachen Nahkämpfer beispielsweise kurzerhand ein Eismagier oder ein kräftiger Werwolf. Bis zu zwei Schädel zum Auswechseln darf man mit sich herumschleppen, außerdem gibt's am Ende jedes Levels Beute, darunter auch Upgrades, die Skuls Kampfkraft für diesen Run mächtig steigern. Zwischendurch kann man mit gesammelter Währung auch dauerhafte Verbesserungen freischalten. Das spielt sich rund und motivierend, aber Vorsicht: Skul ist ausgesprochen knackig geraten! Der gelungene Rogue-lite-Plattformer kostet knapp 17 Euro. **Felix Schütz**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intrigen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

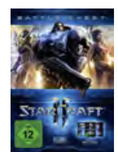
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

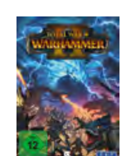
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

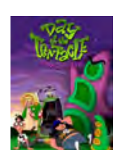
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



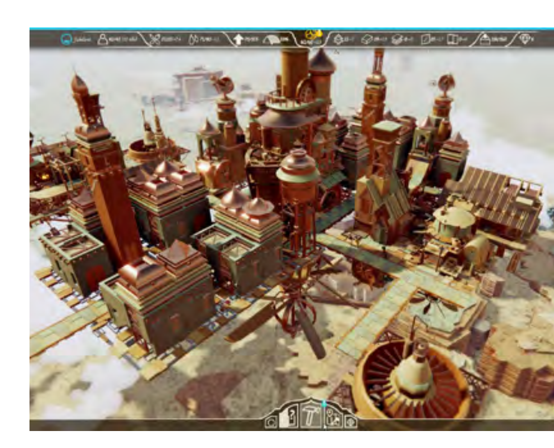
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

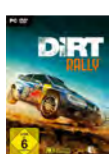
Airborne Kingdom

Mit Airborne Kingdom weht mal wieder frischer Wind durchs Aufbau-Genre, denn der City Builder ist im besten Sinne abgehoben: In dem Spiel steuert eine prächtige Siedlung, die mit Hilfe von Flugmaschinen elegant durch die Lüfte gleitet. Eure Aufgabe: Ihr lasst euer Städtchen gemütlich über eine Landkarte schweben und sammelt dabei Ressourcen vom Erdboden auf. Dazu muss man nur ein Rohstoffvorkommen markieren, schon fliegen aus unserem Hangar einige Sammlereinheiten los und erledigen den Job automatisch. Das Material nutzen wir, um neue Gebäude zu bauen, darunter Wohnhäuser, Farmen, Akademien, Minarette, Wasserspeicher, Motoren, Segel und einiges mehr. Dabei müssen wir auch die Neigung unserer fliegenden Stadt beachten, zu steile Winkel führen zu Unzufriedenheit in der Bevölkerung. Mit der Zeit entdecken wir auch andere Königreiche auf der weitläufigen Map, mit denen wir handeln und die uns kleine Quests auftragen. Dadurch schließen sich uns weitere Bewohner an, außerdem erhalten wir so neue Baupläne, mit denen wir Upgrades und Gebäude entwickeln können. Das alles spielt sich nicht sonderlich komplex und ist auch in unter 10 Stunden durchgespielt, eignet sich aber wunderbar für ein paar ruhige Abende, an denen man einfach gemütlich vor sich hinbauen und durch die Lüfte segeln will. Die unkomplizierte Steuerung, der hübsche Grafikstil und die entspannte Musikuntermalung runden das Erlebnis ab und machen Airborne Kingdom zu einer ausgesprochen sympathischen Indie-Perle. Das gewaltfreie Aufbauspiel ist derzeit nur über den Epic Store erhältlich. Für 21 Euro dürft ihr mit dem Spiel abheben. **Felix Schütz**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



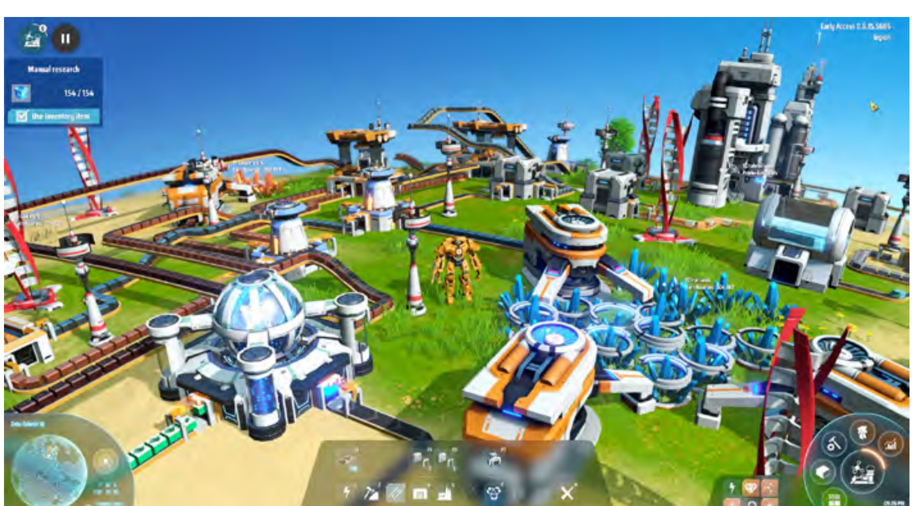
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

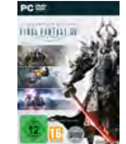
Dyson Sphere Program

Auf Steam ist Dyson Sphere Program bereits wie eine Bombe eingeschlagen: Allein in seiner ersten Woche hat sich der Early-Access-Titel laut der Entwickler rund 200.000 Mal verkauft. Kein Wunder, denn das Aufbau-Spiel macht schon jetzt eine Menge Spaß! Dyson Sphere Program baut gelungen auf der Erfolgsformel von Factorio auf, ihr müsst also auch hier einen Industriekomplex clever automatisieren. In dem farbenfrohen Strategiespiel landet ihr mit einem Roboter auf einem fernen Planeten, wo ihr euch sofort an den Rohstoffabbau macht. Erze, Gestein und Erdöl wandern über Transportbänder in Fabriken, werden dort weiterverarbeitet und in die nächsten Gebäude und Forschung investiert. Irgendwann lernt ihr, andere Planeten zu bereisen und ein Warennetzwerk zwischen den Welten aufzubauen, bis ihr euch an euer großes Ziel macht: eine gigantische Dyson-Sphäre zu errichten, mit der ihr die Energie eines Sterns ernten könnt. Dyson Sphere Program soll etwa ein Jahr lang im Early Access bleiben, der Preis ist mit 17 Euro sehr fair bemessen. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

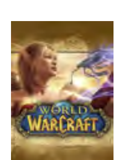
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



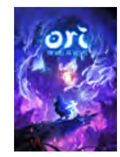
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

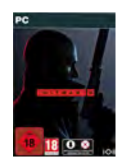
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

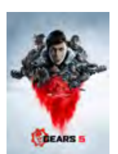
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

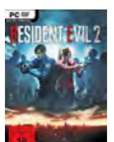
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

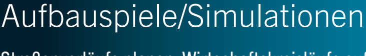
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

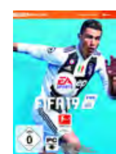
Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega



Sportspiele

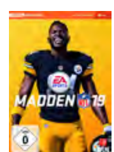
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

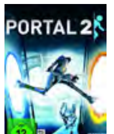
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

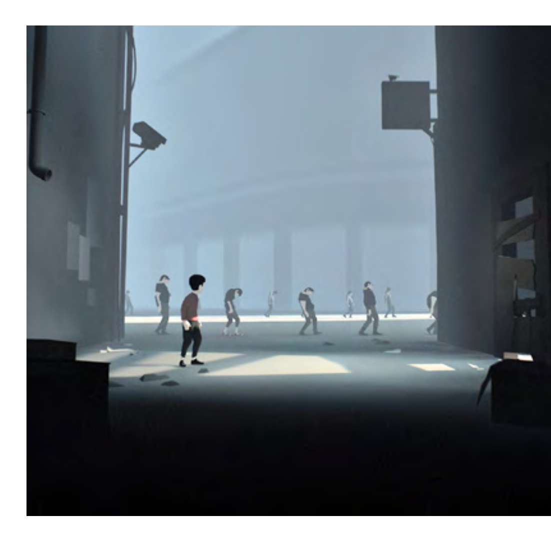
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Age of Empires 2 DE: Lords of the West

Als hätte die Basisversion von Age of Empires 2: Definitive Edition mit seinen 27 Kampagnen, 35 verschiedenen Völkern und abwechslungsreichen Spielmodi noch nicht bereits hunderte Spielstunden an Unterhaltung zu bieten. Da schieben die Entwickler von Forgotten Realms jetzt sogar noch weitere Inhalte in Form eines DLC nach. In Lords of the West erwarten euch unter anderem zwei neue Zivilisationen. Die Burgunder zeichnen sich durch wirtschaftliche Macht und fortgeschrittene Militärtechnik aus. Ihre Spezialeinheit ist der Coustillier, eine Kavalerie-Einheit mit mächtigem Charge. Neu sind auch die Sizillianer, die kulturelle Diversität mit mediterraner Kriegskunst vereinen. Ihre Sondereinheit ist der Serjent, der nicht nur starke Infanterie verkörpert, sondern mit dem Donjon auch eine spezielle Art der Festung errichten kann. Diese neuen Völker stehen natürlich auch im Mittelpunkt neuer Kampagnen. Während wir mit den Burgundern einen Konflikt mit Frankreich beenden müssen, ist es unsere Aufgabe in Sizillien, die ansässigen Völker zu vereinen und ein eigenes Königreich aufzubauen. Zum Umfang des DLC gehört auch noch eine dritte Kampagne, die sich den Engländern unter der Führung von Edward Longshanks widmet, mit dem wir das zerrüttete Land vereinen und auf Kreuzzug gehen. Wie gewohnt sind die Feldzüge gut vertont und bieten sehr abwechslungsreiche Missionsziele. In ihrem Schwierigkeitsgrad richten sich die neuen Feldzüge, unserer Einschätzung nach, klar an fortschrittene Spieler. Wer besondere Herausforderungen sucht, der kann sich an einer ganzen Reihe neuer Achievements im Zusammenhang mit den Kampagnen und den beiden neuen Völkern versuchen. Lords of the West ist zum Preis von 9,99 Euro sowohl im Microsoft Store als auch auf Steam erhältlich. Mitglieder des Xbox Game Pass erhalten einen Preisnachlass von 10 Prozent. **Matthias Dammes**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE TEIL 8

Shinji Mikami



Immer noch gut in Form: Shinji Mikami auf der E3-Presskonferenz von Bethesda im Jahr 2019. (Quelle: Bethesda)

Shinji Mikami gilt als Begründer des Survival-Horror-Genres und zählt seit über 30 Jahren zu den einflussreichsten Spielemachern der Branche. Doch wie fing seine Karriere an? Wie kam der Stein bei Hits wie Resident Evil, Dino Crisis, Vanquish oder The Evil Within ins Rollen? Warum verließ er Capcom? Welche seiner unzähligen Ideen wurden nie veröffentlicht?

Von: Sönke Siemens, Benedikt-Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Shinji Mikami kommt am 11. August 1965 in Iwakuni, Japan, einer gut 40 Kilometer südwestlich von Hiroshima gelegenen Großstadt zur Welt. Während seine Begeisterung als Kind insbesondere Rennautos und der Formel 1 gilt, schwärmt er als Jugendlicher für verschiedene Kampfsportarten, allen voran Kendo, Karate und Wrestling. Videospiele hingegen interessieren ihn zunächst so gut wie gar nicht. Das Ganze geht sogar so weit, dass er einem Freund, der ihn mehrfach dazu einlädt, ihn in die nächstgelegene Spielhalle zu begleiten, stets absagt.

Erst als eben dieser Freund ihn eines Tages besucht und absichtlich einen Artikel zu einem Wrestling-Spiel bei ihm zurücklässt, wird sein Gaming-Interesse geweckt. Von nun an kann auch Mikami der Arcade um die Ecke etwas abgewinnen, speziell einem Sega-Beat-'em-Up-Automaten namens Appoooh von 1984. Seine wahre Passion für Videospiele bleibt jedoch zunächst noch verborgen.

Nach Beendigung der Schulzeit wechselt Mikami an die Dōshisha-Universität in Kyoto und studiert dort Produkt- und Merchandise-Entwicklung. Seinen Abschluss hat er Anfang der 90er-Jahre in der Tasche. Ein passender Job fehlt ihm allerdings noch, weshalb er sich fieberhaft umschaut, unter anderem bei der Nippon Steel Corporation, die seiner Bewerbung leider eine Absage erteilt.

Doch das Schicksal meint es gut mit dem damals 25-Jährigen. Denn kurz darauf nimmt ihn ein Freund mit auf einen Networking-Event, den der japanische Spieleentwickler und -Publisher Capcom für Uni-Absolventen veranstaltet. Eine durchaus gängige Praxis in Japan, die Unternehmen und mögliche Jobanwärter zusammenbringen soll. Mikami weiß zu jenem Zeitpunkt noch kaum etwas über Capcom, ist aber angetan von

Die zweite große Kollaboration zwischen Mikami und Suda51: In Shadows of the Damned zieht der mexikanische Dämonenjäger Garcia Hotspur los, um sein Herzblatt Paula aus den Fängen des teuflischen Fleming zu befreien. (Bild: Moby Games)



Bei Devil May Cry (2001) agiert Mikami als ausführender Produzent. PS2-Spieler lieben das cool inszenierte Action-Spektakel und greifen allein bis Juli 2006 zwei Millionen Mal zu. (Bild: Moby Games)

Dino Crisis (1999) spielt sich wie Resident Evil mit Urzeitechsen, verkauft sich über 2,4 Millionen Mal und steht weit oben auf der Liste von Playstation-1-Spielen, für die sich Fans ein Remake wünschen. Der hier abgebildete Screenshot zeigt übrigens die erst im Dezember 2000 erschienene Dreamcast-Fassung. (Bild: Moby Games)

der Unternehmenspräsentation sowie dem bevorstehenden Börsengang. Nach Gesprächen mit Yoshiki Okamoto, einem Spieldesigner und Akio Sakai, dem damaligen Abteilungsleiter, lädt man ihn zur Aufnahmeprüfung ein – zusammen mit knapp 50 weiteren Bewerbern.

Der Eignungstest besteht auf zwei Teilen, einer schriftlichen Prüfung sowie einem Bewerbungsgespräch. Wer beides erfolgreich absolviert, wird in das Büro des Vorsitzenden gerufen, erhält eine Kopie von Capcoms NES-Rollenspiel Willow und hat den Job in der Tasche. Mikami gehört leider nicht zu dieser Gruppe; genau wie Dutzende andere auch, wird er am frühen Nachmittag wieder nach Hause geschickt. Das Aus? Nicht ganz! Eine Woche später klingelt plötzlich das Telefon: Jemand aus der Capcom-Personalabteilung überbringt ihm die freudige Nachricht, dass es zu einer Verwechslung gekommen sei. Mikami hat den Posten als Junior Game Designer und kann sofort anfangen.

Die Anfänge bei Capcom

Zunächst wird Mikami mit einem kleinen Quizspiel namens Capcom Quiz: Hatena? no Daibōken betraut, das er nach etwas mehr als drei Monaten fertigstellt. Seine Vorgesetzten sind zufrieden, weshalb man ihm direkt weitere Projekte überlässt. Los geht's mit dem Game-Boy-Adventure Who Framed Roger Rabbit, das am 1. November 1991 erscheint, jedoch kaum jemanden vom Hocker haut.

Ganz anders Mikamis zweites Projekt: Goof Troop für das Super Nintendo entpuppt sich als kunterbuntes, pfiffig designtes Action-Abenteuer mit Disney-Held Goofy und dessen Sohn Max in den Hauptrollen. Vor allem der durchdachte Zwei-Spieler-Modus sowie der ausgewogene Mix aus fairen Kämpfen und abwechslungsreichen Knobeleien sorgen für ein größtenteils positives Medienecho.

Gleiches gilt für Mikamis nächstes Nintendo-Projekt: das Jump & Run Disney's Aladdin – nicht zu verwechseln mit Disney's Aladdin aus der Feder von David Perry, das wenige Wochen zuvor für Segas Mega Drive erscheint. Aladdin hüpft und springt sich dank liebevoll animierter Grafik, gelungenem Leveldesign und schwungvoller Musik in die Herzen von knapp 1,8 Millionen Super-Nintendo-Fans und hievt Mikamis Ansehen bei Capcom in Rekordzeit auf ein neues Level.

Noch während Mikami Aladdin fertigstellt, kümmert sich der emsige Japaner außerdem um ein anderes Capcom-Großprojekt. Ein neues Horrorspiel in der Machart des 1989 erschienenen Famicom-Titels Sweet Home soll her, konzipiert für Sonys bevorstehende Playstation-Konsole. Mikami nimmt die Herausforderung an, analysiert die Mechaniken von Sweet Home bis ins kleinste Detail und überlegt, wie eine Neuauflage funktionieren kann.

Das verwinkelte Herrenhaus-Setting, die Verwaltung eines nur begrenzten Inventars, Türen als Ladebildschirme, Notizen mit Hinweisen zur Geschichte, klar sichtbare Sterbeanimationen, zahlreiche Rätsel, unterschiedliche Endsequenzen – all diese und andere Elemente werden aus Sweet Home übernommen.

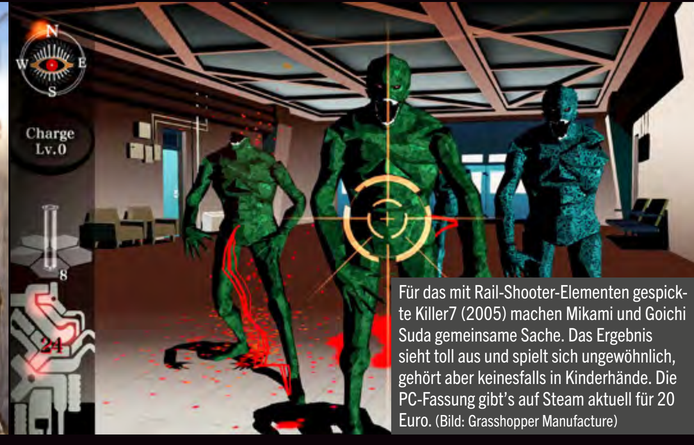
Um ein möglichst intensives Mittendrin-Gefühl zu erzeugen, setzt Mikami beim ersten Prototyp auf die Ego-Perspektive. Da Capcom aber in diesem Bereich bisher nur wenige Erfahrungen sammeln konnte und auch die gewünschte visuelle Qualität nicht erreicht werden kann, verwirft das Team die Idee wieder. Das ganze Projekt steht eine Zeitlang auf der Kippe – bis Mikami eines Tages das 1992 veröffentlichte Alone in the Dark von Infogrames entdeckt. Die dort genutzte fixe Kameraperspektive findet er zwar nicht ideal, dennoch funktioniert sie als Alternative erstaunlich gut, zumal die vorgerenderten Hintergründe deutlich mehr Details aufweisen als die ursprünglich angedachte First-Person-3D-Optik.

Thematisch betrachtet stehen anfangs psychologischer Horror und Geisterwesen im Fokus. Mikami jedoch befürchtet, dass diese Sujets nur eingefleischte Horror-Fans wirklich begeistern werden und von dem Spiel nicht ausreichend Einheiten verkauft werden. Also schwenkt er um in Richtung Zombie-Horror. Ein wichtiger Quell der Inspiration ist ein Film des italienischen Regisseurs Lucio Fulci aus dem Jahr 1979 (wurde hierzulande seinerzeit beschlagnahmt und indiziert). Allerdings nicht, weil er den Horror-Streifen sonderlich mag, sondern vielmehr, weil er im Spiel alles besser machen will, was dort in seinen Augen nicht funktioniert. „Ich wollte ein Spiel machen, das als gutes Horror-Entertainment durchgeht", so Mikami in einem Interview mit dem YouTube-Kanal Archipel.

Aber auch andere Filme beeinflussen die klare Survial-Marschrichtung des Projekts, insbesondere ein Horror-Klassiker von Tobe Hooper aus dem Jahr 1974: „In



Durchgeknallter Brawler mit B-Movie-Charme: God Hand (2006) gilt als Mikamis Herzensprojekt, kann eine loyale Fangemeinde vorweisen und nimmt sich selbst nie sonderlich ernst. Originalzitat von der Rückseite der deutschen PS2-Verpackung: „Viel Spaß bei den Prügelorgien in Hackfressenhausen!" (Bild: Capcom)



Für das mit Rail-Shooter-Elementen gespickte Killer7 (2005) machen Mikami und Goichi Suda gemeinsame Sache. Das Ergebnis sieht toll aus und spielt sich ungewöhnlich, gehört aber keinesfalls in Kinderhände. Die PC-Fassung gibt's auf Steam aktuell für 20 Euro. (Bild: Grasshopper Manufacture)



Schon in Disney's Goof Troop (1993) für das Super Nintendo gelingt es Mikami, Action- und Knobelpassagen ausgewogen unter einen Hut zu bringen. Ein klasse Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls an Bord. (Bild: Moby Games)



Who Framed Roger Rabbit für den Game Boy (1991) ist eines der ersten Spiele, bei denen Mikami als Gamedesigner fungiert. Leider sind die Puzzles lächerlich leicht, weshalb das Adventure von vielen Fachzeitschriften verrissen wird. (Bild: Moby Games)



Nach Resident Evil 4 ist der Action-Plattformer Viewtiful Joe (2003) das wohl beliebteste Spiel aus dem Portfolio der sogenannten Capcom Five – fünf Titel, mit denen Capcom die Hardware-Verkäufe der kommerziell glücklosen Gamecube-Konsole ankurbeln wollte. (Bild: Moby Games)

The Texas Chain Saw Massacre (bei uns als Blutgericht in Texas veröffentlicht, Anm. d. Red.) gibt es anfangs diese Szene, in der ein Charakter ein gruseliges Haus betritt", so Mikami gegenüber Archipel. „Da ist diese offene Tür. Dann kommt Leatherface, tötet den Charakter mit einer Axt und schleift ihn wie lebloses Vieh davon. Ich mochte diese plötzliche Angst. Auch im ersten Resident Evil gibt es den Jäger, eine Kreatur, die ganz plötzlich auftaucht und dich angreift. Der Einfluss des Films schwingt da sicher mit."

Nach knapp drei Jahren Entwicklungszeit ist es am 22. März 1996 soweit: Biohazard – so der Originaltitel – kommt in Japan auf den Markt und kassiert 38 von 40 Punkten bei Japans größtem Videospielmagazin Famitsu. Eine absolute Top-Wertung, die bis zu diesem Zeitpunkt nur neun weiteren, in der Famitsu getesteten Spielen vergönnt war.

Da auch viele US-Medien zum acht Tage späteren Nordamerika-Launch Traumnoten zücken, verkauft sich Mikamis Meisterwerk – im Westen aus rechtlichen Gründen in Resident Evil umbenannt – schon bald exzellent. Allein bis Dezember 1997 gehen knapp vier Millionen Einheiten weltweit über die Ladentische, was einem Umsatz von etwa 200 Millionen Dollar entspricht.

Mikamis Erfolgssträhne geht weiter

Bedingt durch den immensen, in diesem Ausmaß nicht erwarteten Erfolg von Resident Evil, dauert es gerade einmal einen Monat, bis eine Fortsetzung grünes Licht bekommt. Auch Mikami ist bei Resident Evil 2 wieder mit an Bord, diesmal allerdings als Producer, um sich mehr Erfahrung im Bereich Budget-Planung und Projektmanagement anzueignen.

Für den Posten des Spieldirektors hingegen wünscht er sich den damals erst 25-jährigen Hideki Kamiya. „Du bist das schwarze Pferd der neuen Rekruten", sagte Mikami einst zu Kamiya. „Entweder du scheiterst spektakulär oder du wirst riesigen Erfolg haben."

Trotz gigantischer Probleme während der Entwicklung, die den Zeitplan knapp ein Jahr zurückwerfen und dazu führen, dass große Teile des Spiels über den Haufen geworfen werden, behält Mentor Mikami mit der Wahl seines Schützlings am Ende Recht. Das Team liefert ein fantastisches Endprodukt ab, das sich sogar noch besser verkauft als der erste Teil. 5,1 Millionen Mal, um genau zu sein!

Die Folge: Auch für Resident Evil 3: Nemesis übernimmt Mikami den Producer-Posten, koordiniert also die Abläufe im Hintergrund und steuert regelmäßig Feedback und Ideen bei. Eine davon ist der namensgebende Nemesis, den er zusammen mit Kazuhiro Aoyama entwirft. „Ich wollte dem Spiel eine neue Art von Angst einimpfen. Der Nemesis bringt das in höchstem Maße mit. Wenn er nach der ersten Konfrontation verschwindet, dann lebst du in konstanter Angst vor der nächsten Attacke. Die Idee ist, dass man das Gefühl hat, gestalkt zu werden", erinnerte sich Mikami in einem Interview mit dem offiziellen englischen PlayStation-Magazin im Jahr 2000.

Während Teil drei heranreift, kümmert sich Mikami zudem um zwei andere Projekte. Zum einen um das Dreamcast-exklusive Resident Evil: Code Veronica, für das er zusammen mit Yoshiki Okamoto das Szenario und die inhaltliche Richtung beaufsichtigt. Zum anderen Dino Crisis, bei dem er wieder auf dem Regiestuhl Platz nimmt. „Es gab ein Team bei Capcom, das an originellen Projekten arbeitete. Der Leiter dieser Gruppe hatte überraschend die Firma verlassen. Also kamen sie zu mir und fragten, was sie tun können", rekapituliert Mikami gegenüber Archipel.

Was folgt, sind haufenweise Brainstorming-Runden unter Mikamis Leitung, an deren Ende der Beschluss fällt, einen spirituellen Nachfolger zu Resident Evil in Angriff zu nehmen. Nur eben mit Dinosauriern als zentralem Feindtyp und angesiedelt auf einer abgelegenen Insel. Das Konzept kommt super an und beschert Capcom 1999 einen weiteren Blockbuster, der sich allein in der Playstation-Fassung 2,4 Millionen Mal verkauft. Code Veronica hingegen, das Survival-Fans ab Februar 2000 unter anderem in die Rolle von Claire Redfield schlüpfen lässt, generiert 1,14 Millionen Abverkäufe. Klingt wenig, ist für damalige Dreamcast-Verhältnis aber in der Tat eine beachtliche Menge. Im September 2000 erscheint mit Dino Crisis 2 außerdem noch ein weiterer Millionenseller, bei dem Mikami mitmischt. Diesmal allerdings „nur" als ausführender Produzent.

Ein denkwürdiger Deal mit Nintendo

Der anhaltende Erfolg der Marken Resident Evil und Dino Crisis spült Capcom viel Geld in die Kasse und sorgt dafür, dass Mikami auch in den Folgejahren viel Ein-



Neuer Stoff von Tango Gameworks: In dem für Oktober 2021 geplanten, von Kenji Kimura koordinierten Ghostwire: Tokyo infiltrieren Geisterwesen Japans Megametropole und lassen unschuldige Bewohner verschwinden. Der Spieler hat die Aufgabe, dem Spuk ein Ende zu bereiten. (Bild: Tango Gameworks)



Grandiose Animationen und liebevolles Leveldesign treffen auf einen harten, aber fairen Schwierigkeitsgrad: Disney's Aladdin (1993) kommt bei Fans und Fachpresse super an und schafft es auf Rang 24 der 50 weltweit meistverkauften SNES-Spiele. (Bild: Moby Games)

Resident Evil 2 (1998) wird später noch einmal in einer DualShock-Version veröffentlicht, die Vibrationseffekte und analoge Steuerung ergänzt. Eben diese Version dient später als Grundlage für Umsetzungen auf andere Systeme, unter anderem auch die PC-Fassung. (Bild: Moby Games)

fluss und jede Menge zu tun hat. Sei es nun als Berater für das Game-Boy-Abenteuer Resident Evil: Gaiden, als Produzent für die PS2- und Dreamcast-Version von Resident Evil – Code: Veronica X oder als ausführender Produzent des Strafverteidiger-Adventures: Gyakuten Saiban (im Westen besser bekannt als Phoenix Wright: Ace Attorney) sowie des Hack'n'Slash-Hits Devil May Cry – allein 2001 taucht er in den Credits von vier erfolgreichen Videospielen auf.

2001 ist allerdings auch das Jahr, in dem er eine viel diskutierte Entscheidung innerhalb des Unternehmens trifft. Denn am 13. September verkündet Mikami einen Deal, der Nintendo nicht nur Gamecube-Umsetzungen von Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis und Resident Evil – Code Veronica X zusichert, sondern auch die Exklusivrechte für alle kommenden Resident-Evil-Spiele mit einer Ziffer im Namen.



El Gigante im Anmarsch! Resident Evil 4 (hier zu sehen in der PC-Fassung von 2007) hat einen klaren Action-Fokus und konfrontiert Protagonist Leon S. Kennedy mit einer ganzen Armada furchteinflößender Feinde. (Bild: Moby Games)

Den Anfang machen ein umfangreiches Remake des ersten Teils, das er als Spieldirektor koordiniert sowie ein Prequel dazu. Letzteres trägt den Namen Resident Evil Zero, erzählt die Geschichte von Rebecca Chambers und erscheint im November 2002 – nur knapp neun Monate nach dem Remake.

Während das Remake Capcoms Verkaufserwartungen mit 1,25 Millionen Einheiten durchaus erfüllt, verkauft sich Zero – trotz Ziffer im Namen – nur 1,12 Millionen Mal und damit 300.000-mal weniger, als Capcom erhofft hatte.

Die Capcom Five nehmen Form an

Einige Aktionäre werden an diesem Punkt bereits leicht nervös, was die Zukunftsaussichten für den nächsten Hauptteil von Resident Evil angeht. Mikami jedoch lässt sich von solchen Pessimisten nicht beirren und legt sogar noch einen drauf, indem er im November 2002 fünf weitere Capcom-Exklusivspiele für Nintendos schon damals schwächelnden Gamecube ankündigt: P.N.03, Viewtiful Joe, Killer7, Dead Phoenix und Resident Evil 4. Gemeinhin trägt dieses Quintett den Namen Capcom Five, wobei letztendlich nur vier Titel tatsächlich erscheinen; Dead Phoenix ist eine Totgeburt.

Los geht's mit Product Number Three, kurz P.N.03. Der von Mikami „dirigierte" Third-Person-Shooter stürmt am 27. März 2004 erstmals in Japan auf den Markt und lässt Action-Fans in der Rolle von Söldnerin Vanessa Z. Schneider gegen eine ganze Armada an Amok laufenden Robotern antreten. Das Problem: Bedingt durch den schwachen Plot, die viel zu kurze Spielzeit, zu wenig Abwechslung beim Gegnerdesign und die gewöhnungsbedürftige Steuerung bleibt Mikamis Vision eines klassischen Nintendo-Spiels in neuem Gewand hinter den Erwartungen vieler Kritiker und Käufer zurück.

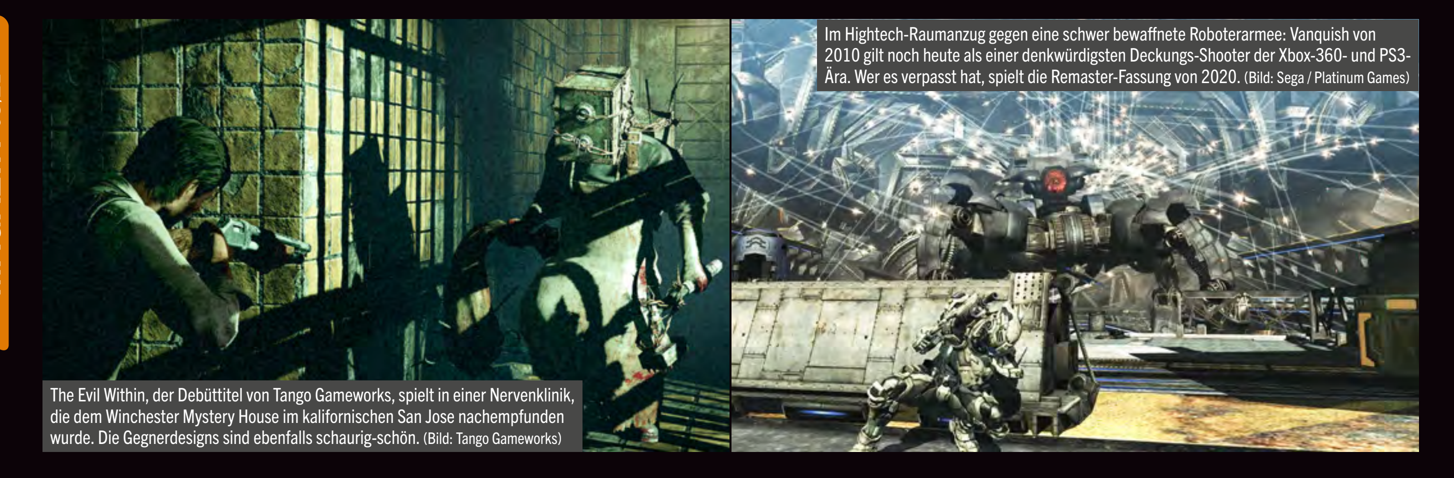
In der ersten Woche werden weniger als 11.000 Einheiten verkauft, und auch danach läuft's nicht sonderlich besser. Für den erfolgsverwöhnten Mikami ein ziemlicher Rückschlag. Wenig später tritt er deshalb von seinen Manager-Posten bei Capcoms internem Production Studio 4 zurück und nimmt sich vor, seine Kreativarbeit zu intensivieren.

Die schwierige Geburt von Resident Evil 4

Ganz konkret betrifft das vor allem Resident Evil 4, an dem intern bei Capcom bereits seit vielen Jahren in der ein oder anderen Form gearbeitet wurde. Ein allererster Entwurf stammt beispielsweise aus der Zeit um die Jahrtausendwende. Hideki Kamiya experimentierte damals mit Autor Noboru Sugimura an einem auf Style und Coolness getrimmten Resident Evil, das zu-



Aufstrebende Gamedesigner fördern: Für The Evil Within 2 (2017) übergibt Mikami das Regie-Zepter an John Johanas, einen der Designer des ersten Teils. (Bild: Tango Gameworks).


The Evil Within, der Debüttitel von Tango Gameworks, spielt in einer Nervenklinik, die dem Winchester Mystery House im kalifornischen San Jose nachempfunden wurde. Die Gegnerdesigns sind ebenfalls schaurig-schön. (Bild: Tango Gameworks)

Im Hightech-Raumanzug gegen eine schwer bewaffnete Roboterarmee: Vanquish von 2010 gilt noch heute als einer denkwürdigsten Deckungs-Shooter der Xbox-360- und PS3-Ära. Wer es verpasst hat, spielt die Remaster-Fassung von 2020. (Bild: Sega / Platinum Games)

dem auf ein dynamisches Kamerasystem setzt. Für Mikami war dieser Ansatz allerdings viel zu weit wenig weg von dem, was Resident Evil im Kern ausmacht, woraufhin er Kamiya nahelegte, daraus ein eigenes Spiel zu machen – das bereits erwähnte Devil May Cry. Der nächste Versuch, ein gänzliches neues Resident Evil auf die Beine zu stellen, betrifft die von Hiroshi Shibata koordinierte „Fog"-Version. Das englische Wort für Nebel ist dabei Programm, denn Protagonist Leon S. Kennedy kämpfte sich in dieser Fassung durch ein von Untoten heimgesuchtes Umbrella-Hauptquartier mit Schloss-Charakter.

Weil auch dieses Konzept kein grünes Licht bekommt, nimmt das Team abermals drastische Änderungen vor. Resultat ist die sogenannte „Hook Man"-Version. Leon muss sich darin mit allerlei grausamen Geisterwesen herumschlagen, darunter auch eins mit einem riesigen Fleischerhaken. Dazu gesellen sich Rückblenden, Halluzinationen sowie eine besonders nah herangezoomte Über-die-Schulter-Kamera in Kämpfen – inklusive praktischer Laser-Zielhilfe. Ein knapp sechsminütiges Gameplay-Video schlägt auf der E3 2003 große Wellen, lässt Mikami jedoch erneut grübelnd zurück.

Mikami prüft im Anschluss zwar noch einen weiteren, experimentellen Ansatz aus der Feder von Yasuhisa Kawamura. Da aber auch dieser nicht seinen Vorstellungen entspricht, übernimmt er im Jahr 2004 den Posten des Game-Direktors von Hiroshi Shibata, der bis dato das Sagen hatte. Erneut wird vieles umgekrempelt und neu gedacht. Statt gegen Zombies muss Leon jetzt gegen die sogenannten Las Plagas ran – Bewohner eines Dorfes in Spanien, die einem mysteriösen Parasiten zum Opfer fallen. „Für Teil vier entschied ich mich, dass es okay wäre, zur Abwechslung mal ein Actionspiel zu machen", gesteht Mikami gegenüber Archipel. „Natürlich konnte man den Horror nicht entfernen, aber ich entschied mich, den Zielen- und Schießen-Teil als den wichtigsten anzusehen. Der Horror kam nur an dritter Stelle."

Und tatsächlich: Als Resident Evil 4 im Januar 2005 in Japan und dann in den USA erscheint, ist es vor allem die gelungene, mit einem hervorragenden Präzisions-Zielmodus kombinierte Über-die-Schulter-Kamera, die für ein gänzlich neues Spielgefühl sorgt und viele prominente Nachahmer findet. Von Epic Games' Gears of War bis hin zu Rocksteady Studios Batman: Arkham Asylum – die hier verwendete Kameraperspektive wird zum Referenzpunkt für viele andere Third-Person-Titel. Einen Präzisionsziel-Modus hingegen findet man später unter anderem in Dead Space, Uncharted, Mass Effect oder auch The Last of Us.

Resi 4 geht durch die Decke und setzt in den USA allein in der ersten Woche über 320.000 Einheiten ab. Stand heute hat sich Teil 4 – alle Plattformen eingerechnet – über 10,6 Millionen Mal verkauft.

Von Clover Studio zu Platinum Games

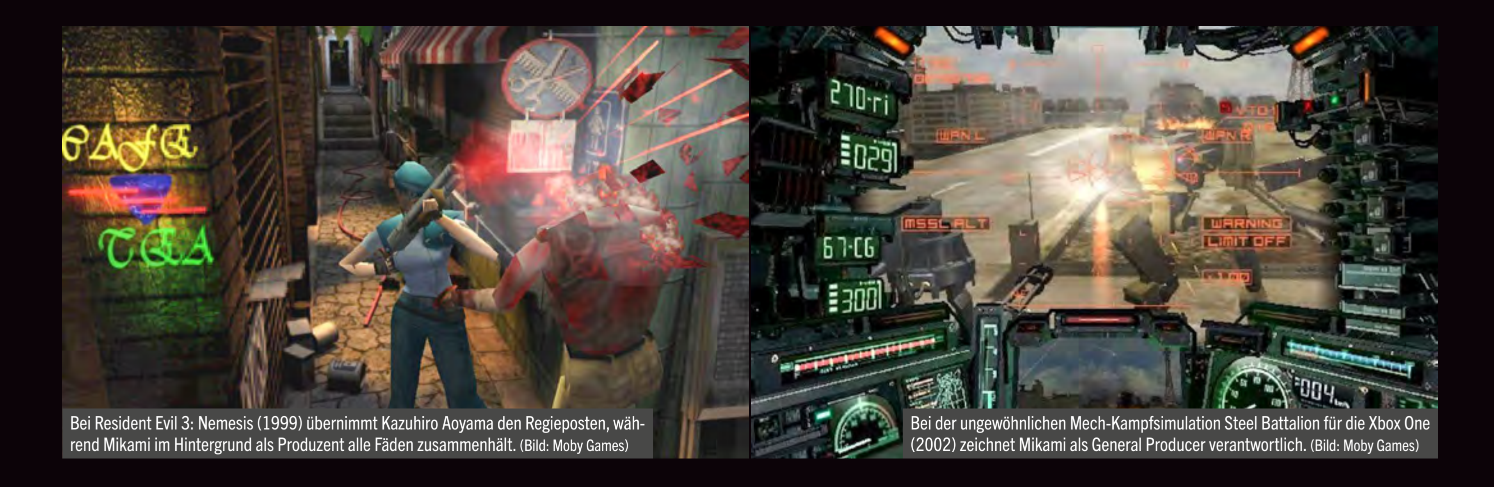
Nach der Fertigstellung von Resident Evil 4 folgt eine Phase in Mikamis Leben, die mit vielen Veränderungen einhergeht. Die erste ist sein Wechsel zu Clover Studio. Clover wurde bereits am 1. Juli 2004 von Capcom gegründet und setzte sich aus zahlreichen erfahrenen Capcom-Veteranen zusammen, die die Aufgabe hatten, neue Marken ins Leben zu rufen. Eine davon ist das auf japanischer Folklore basierende Action-Adventure Okami, das unter der Regie von Hideki Kamiya entsteht und inhaltlich sehr wohlwollend aufgenommen wird.

Die andere IP ist God Hand, bei dem Mikami inhaltlich komplette Narrenfreiheit genießt und diese auch voll und ganz auslebt. Heraus kommt ein völlig durchgeknalltes Beat-'em-Up-Abenteuer mit bizarrem Wild-West-Setting, forderndem Schwierigkeitsgrad und einem durchaus interessanten Kampfsystem. Zahlreichen Kritikern gefällt der abgedrehte Mix, einige sehen darin sogar einen Kult-Klassiker. Auf dem Markt jedoch bleibt God Hand, ebenso wie Okami, hinter Capcoms Absatzerwartungen zurück. Als Konsequenz wird Clover ab Herbst 2006 nach und nach aufgelöst.

Mikami verlässt Clover bereits im August 2006, findet jedoch mit Seeds Inc. einen neuen Arbeitgeber. Doch auch Seeds Inc. hat nicht lange Bestand, da es durch eine Fusion mit Odd Inc. zu Platinum Games wird. Fortan herrscht Aufbruchsstimmung im Hauptquartier in Osaka, und zahlreiche neue Projekte (darunter Infinite Space und Bayonetta) werden dank einer Partnerschaft mit Sega in Angriff genommen.

Mikami kann ebenfalls eigene Ideen pitchen und schlägt unter anderem ein Open-World-Spiel mit einem an Blade Runner erinnern-


Shinji Mikami als Synchronsprecher: In der japanischen Version von Fallout 4 (2015) leiht der Spielemacher Küchenchef-Roboter Takahashi aus Diamond City seine Stimme. (Bild: Bethesda)



Bei Resident Evil 3: Nemesis (1999) übernimmt Kazuhiro Aoyama den Regieposten, während Mikami im Hintergrund als Produzent alle Fäden zusammenhält. (Bild: Moby Games)

Bei der ungewöhnlichen Mech-Kampfsimulation Steel Battalion für die Xbox One (2002) zeichnet Mikami als General Producer verantwortlich. (Bild: Moby Games)

den Universum vor. Außerdem ein Cel-Shading-Abenteuer in einem kunterbunten, Ghibli-ähnlichen Universum, das er selbst The Witch and the Piglet nennt. Die Story: Ein Prinz wird von einer bösen Hexe in ein Schwein verwandelt. Kurz darauf taucht ein Mädchen mit magischen Kräften und einem Regenschirm auf, der ihr das Gleiten durch die Luft ermöglicht. Das Mädchen beschließt, die Hexe zu besiegen und so die zahlreichen, von ihr verfluchten Dorfbewohner zu retten. Mikami selbst steht voll hinter seiner Idee, schafft es jedoch nicht, sie Entscheidern bei Publisher Sega schmackhaft zu machen. Gleiches gilt für ein düsteres Nintendo-DS-Abenteuer mit einem Mädchen, das einen Serienmörder in einem Krankenhaus entlarven muss.

Da keines dieser Konzepte Anklang findet, schlägt Mikami zuletzt einen von der 70er-Jahre-Anime-Serie Casshan inspirierten Third-Person-Shooter vor. Knapp drei Jahre Entwicklungszeit vergehen, bis Vanquish am 19. Oktober 2010 den Actionspiel-Markt aufmischt. Und das im wahrsten Sinne des Wortes. Denn die hier zum Einsatz kommende Slide-Mechanik sorgt in Kombination mit einer geballten Portion Coolness für viel frischen Wind im Genre. Vanquish schafft einen Metacritic-Schnitt von 84 von 100 Punkten, kassiert zahlreiche Awards und verkauft sich in den ersten fünf Monaten knapp 830.000 Mal. Rückblickend betrachtet gilt es zudem als Großvater der Slide-Mechanik, die später in Shootern wie Bulletstorm, Crysis 2 oder Killzone 3 zum Einsatz kommt.

Parallel zur Entwicklung von Vanquish ist Mikami außerdem in ein weiteres Projekt involviert, das er – wie schon damals Killer7 – mit seinem guten Freund Goichi Suda (auch bekannt als „Suda51“) von Grasshopper Manufacture vorantreibt: das auf derben Humor gebürstete, von Electronic Arts vertriebene Actionspiel Shadows of the Damned. Geht's nach Mikami, dann wurde Shadows of the Damned zwar ein durchaus solides Spiel, aber nie das, was er und Suda anfangs im Sinn hatten. Oder in Zahlen gesprochen: Ganze fünf Versionen musste der Titel durchlaufen, bis EA letztendlich den Daumen nach oben gab und es auf der Tokyo Game Show 2010 offiziell enthüllt wurde.

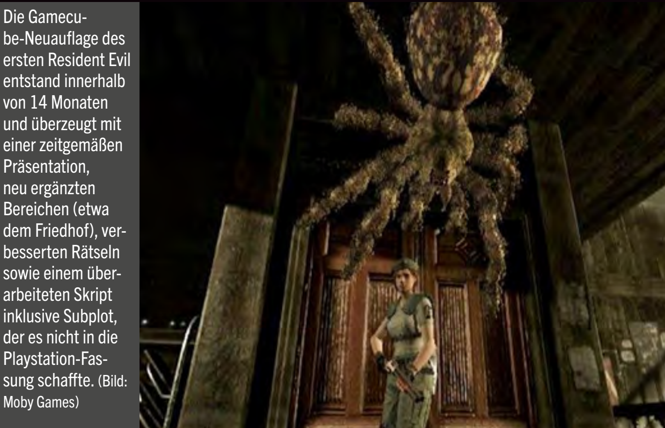
Temperamentvoller Neustart mit Tango Gameworks

Schon während Mikami an Vanquish und Shadows of the Damned arbeitet, tut er dies streng genommen von extern mit seinem eigenen kleinen Studio namens Straight Story. Letzteres wiederum transformiert der damals 44-jährige am 01. März 2010 offiziell in Tango. Der Unternehmenssitz wird von Osaka nach Tokio verlegt, weiteres Personal kommt mit an Bord und verschiedene Projekte werden angepackt. Hierzu zählen unter anderem ein nicht ganz ernst gemeinter Shooter mit einer wild um sich ballernden, auf zwei Beinen stehenden Kakerlake sowie ein vom Science-Fction-Klassiker Dune inspiriertes Open-World-Survial-Spiel.

Die Ideen sind ambitioniert, harte Yen spülen sie jedoch noch nicht in die Kasse. Die Lösung? Um nicht in finanzielle Schieflage zu geraten, stimmt Mikami einer Übernahme durch Bethesda Softworks zu – ohne dabei jedoch zu viel seiner Unabhängigkeit aufzugeben. Tango heißt daraufhin Tango Gameworks und schießt sich nach und nach auf die Entwicklung eines Triple-A-Spiels ein. Der Titel trägt den Codenamen Zwei und folgt einer völlig verrückten Prämisse: Ein zusammengekettetes Paar aus Mann und Frau muss einen Vampir zur Strecke bringen. Ein Spieler kann entweder beide Charaktere steuern oder sich im Koop-Modus mit einem menschlichen Mitstreiter verbünden.

Wie so oft bei Mikami-Titeln, findet aber auch hier eine beachtliche Evolution statt, die das Koop-Abenteuer letztendlich in einen knallharten Survival-Horror-Trip der alten Schule verwandelt. Fast vier lange Jahre gehen ins Land, bis das von der id Tech 5 Engine angetriebene The Evil Within schließlich am 14. Oktober 2014 – knapp zwei Wochen vor Halloween – erscheint. Die Kritiken fallen größtenteils positiv auf (PC Games etwa gibt im Test eine 9/10) und sorgen zusammen mit ca. 818.000 verkauften Einheiten in der Startwoche dafür, dass Tango recht bald einen Nachfolger ins Auge fassen kann.

Für Mikami ist damit allerdings auch auf gewisse Weise Schluss, denn schon im Vorfeld hatte er angekündigt, dass The Evil Within das letzte Spiel sein wird, bei dem er Regie führt. Hintergrund für diese Entscheidung ist sein Bestreben, auch jüngeren Designern eine faire Chance zu geben, sich in wichtigen Positionen entfalten zu können. Nimmt man die ebenfalls überzeugende Qualität von The Evil Within 2 aus dem Jahr 2017 als Maßstab, dann scheint Mikami mit seinem Plan auf jeden Fall auf dem richtigen Weg. ❑


Die Gamecube-Neuauflage des ersten Resident Evil entstand innerhalb von 14 Monaten und überzeugt mit einer zeitgemäßen Präsentation, neu ergänzten Bereichen (etwa dem Friedhof), verbesserten Rätseln sowie einem überarbeiteten Skript inklusive Subplot, der es nicht in die Playstation-Fassung schaffte. (Bild: Moby Games)



P.N.03 sollte ursprünglich mal Jaguar heißen, um die Agilität der Heldin Vanessa Z. Schneider zu betonen. Vielen Mitgliedern von Capcoms Production Studio 4 gefiel Mikamis Namensvorschlag jedoch nicht, weshalb er verworfen wurde. (Bild: Moby Games)

HARDWARE, GAMEDESIGN & KONSOLENKAMPF

Das werden die Gaming-Trends 2021!

Wie wird das Jahr 2021 für Computer- und Videospieler? Die Redaktion wirft einen Blick voraus und liefert euch Prognosen und Trends für das neue Spielejahr.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Zugegeben, es ist ein großes Wagnis, im Jahr 2021 Prognosen und Voraussagen über die kommenden zwölf Monate abzugeben. Das vergangene Jahr zeigte eindringlich, wie schnell die Welt auf dem Kopf stehen und plötzlich alles anders sein kann. Die Corona-Pandemie veränderte nicht nur unser Berufs- und Privatleben, auch die Spieleindustrie war massiv von den Veränderungen betroffen.

Tatsächlich profitierte die Games-Branche – zumindest finanziell – zumeist von den Einschränkungen, die die Pandemie mit sich brachte. Die im März 2020 veröffentlichten Doom Eternal und Animal Crossing: New Horizons beispielsweise übertrafen bei den Verkäufen sämtliche Erwartungen: Animal Crossing gehörte nach nur zehn Tagen mit 13 Millionen verkauften Exemplaren zu den meistverkauften Spielen für die Nintendo Switch. Nach sechs Monaten hatte man bereits 22,4 Millionen Versionen weltweit abgesetzt. Das Jahr 2020 wird uns alle noch lange begleiten, und dennoch möchten wir an dieser Stelle einen Blick in die Zukunft werfen. Was sind die Trends und Entwicklungen, die wir für das Gaming-Jahr 2021 erwarten?

Mehr Release-Verschiebungen

So positiv sich die Corona-Pandemie oft auf die Verkaufs- und Nutzerzahlen auswirkte, so erschwerte sie auch die Entwicklung kommender Spiele. Bereits im Mai 2020 vermutete Xbox-Chef Phil Spencer im Branchenmagazin Business Insider, dass wir die Konsequenzen der Krise erst 2021 so richtig spüren werden. Gerade Titel, die für den Sommer beziehungsweise frühen Herbst 2021 angekündigt sind, werden laut Spencer mit größeren Schwierigkeiten bei der Entwicklung zu kämpfen haben. Die Umstellung von der klassischen Büroarbeit hin zum Home Office stellt gerade für große Produktionen eine Herausforderung dar. Zu dieser Zeit stellte Spencer etwa klar, dass Motion-Capturing-Aufnahmen aufgrund der Beschränkungen nicht möglich waren.

Ähnliche Probleme bestätigte auch Marcin Iwiński, Mitbegründer von CD Projekt Red, in einem Entschuldigungsvideo in Folge des holprigen Starts von Cyberpunk 2077. „Viele der Abläufe, die wir sonst als gegeben akzeptiert hatten, gingen über E-Mails und Videoanrufe verloren. Auch das hat der Produktion einen Schlag versetzt", erklärte er sichtlich zerknirscht in dem am 13. Januar 2021 veröffentlichten Statement.

Bereits im vergangenen Jahr hagelte es Release-Verschiebungen: Rainbow Six: Quarantine, Outriders oder auch Far Cry 6 sind nur drei Beispiele für Corona-bedingte Terminänderungen. Und auch 2021 müssen wir uns darauf einstellen, dass Spiele nicht zu dem zuvor verkündeten Termin fertiggestellt werden. Zu groß sind die Herausforderungen, die die aktuelle Zeit an die Entwickler stellt. Die kürzlich erfolgte Verschiebung des Open-World-Rollenspiels Hogwarts Legacy auf das Jahr 2022 ist erst der Anfang. Diesem Beispiel werden weitere Publisher und Entwickler folgen.

Stärkerer Fokus auf Abo-Services

Doch inmitten der Pandemie bleibt der Bedarf nach Unterhaltung weiterhin groß. Zugleich aber schauen viele Nutzer stärker aufs Geld als jemals zuvor und suchen nach günstigen Alternativen zum klassischen Vollpreisspiel. Abo-Modelle werden 2021 boomen – noch mehr also schon im vergangenen Jahr. 2020 profitierte gerade der Xbox Game Pass von den Veränderungen am Markt und der Erweiterung des Produkts. Noch im April verkündete Microsoft zehn Millionen zahlende Kunden für sein „Netflix für Games"; im September waren es laut offizieller Angaben bereits 15 Millionen Abonnenten.

Kein Wunder, schließlich baute Microsoft sein Angebot stetig aus. Am 15. September 2020 integrierte der Konzern aus Redmond den ehemals als Project xCloud bekannten Streaming-Service in das Abo-Modell und erlaubten so das Spielen auf mobilen Endgeräten. Zwar beschränkt sich diese Funktion vorerst nur auf Android-Devices, trotzdem war diese Ergänzung ebenso clever wie zukunftswei-


Der Konsolenstart von Cyberpunk 2077 ist gefloppt. Doch das Science-Fiction-Rollenspiel erhält in der zweiten Jahreshälfte 2021 sein Next-Gen-Update und könnte so das Comeback auf PS5 und Xbox Series X/S schaffen.


Auf Konsole spielt Virtual Reality offenkundig keine größere Rolle. Spannender ist die Entwicklung für PC und die Möglichkeiten, die sich damit eröffnen. (Bild: Sony)

send. Microsoft muss sich daher gar nicht mit Konzepten über eine mögliche Handheld-Konsole herumplagen: Man hat sie dank Streaming-Support und Gamepad-Kooperationen längst. Sony auf der anderen Seite hat diesen Trend verpasst. Die Microsoft-Akquise von Bethesda und damit die Rechte an Titeln wie Doom Eternal oder The Elder Scrolls 5: Skyrim wurden in der Branche ebenfalls als echter Coup wahrgenommen. Als wäre das noch nicht genug, wurden Ende 2020 auch EA Play und damit Titel wie Star Wars Jedi: Fallen Order oder FIFA 21 Teil des Angebots.

Lange Rede, kurzer Sinn: Der Xbox Game Pass ist das Paradebeispiel für ein Gaming-Abo-Modell und wird 2021 diesen Sektor beherrschen. Andere Services wie etwa PlayStation Now, Uplay oder selbst Apple Arcade dürften es neben dieser wachsenden Plattform schwer haben.


Sony und Microsoft kämpfen nach dem Launch im November 2020 mit Nachschubproblemen. Im Jahr 2021 aber werden sich Playstation 5 und Xbox Series X/S etablieren.

Mobile weiter auf dem Vormarsch
Auch wenn man meinen könnte, dass Mobile Gaming dieser Tage eher an Bedeutung einbüßen würde, so bleibt das Spielen am Smartphone ein Milliardengeschäft. Wie der Branchenverband Game Anfang September 2020 mitteilte, wuchs der Umsatz mit Spiele-Apps allein in Deutschland in der ersten Jahreshälfte um 23 Prozent. Insgesamt wurden hierzulande 1,1 Milliarden Euro umgesetzt. Nahezu die komplette Summe fällt dabei auf In-App-Käufe an. Free2Play-Spiele zementierten in Lockdown-Zeiten ihren Platz in Wohn- und Spielzimmern. Das wird sich auch 2021 nicht ändern. Ganz im Gegenteil, Mobile Gaming wird noch dominanter werden und sich den Gegebenheiten anpassen. Der Erfolg von Among Us beispielsweise beruht auf der ungewöhnlichen Kommunikation zwischen den Teilnehmern. Mobile-Games im Jahr 2021 stellen den sozialen Aspekt und die Interaktion der Teilnehmer daher noch stärker in den Mittelpunkt, während gleichzeitig Einnahmequellen wie Werbung optimiert werden.

Dazu darf man auch den zunehmenden Ausbau des 5G-Netzes nicht außer Acht lassen. Die höhere Bandbreite ermöglicht auch das Streamen aufwendiger Spiele und greift damit den bereits angesprochenen Xbox Game Pass und andere Dienste auf. Auch bieten sich durch die höheren Übertragungsraten natürlich mehr Optionen für aufwendige Mobilspiele. Beispielsweise könnten Augmented-Reality-Games im Stile eines Pokémon Go massiv von den neuen Ressourcen profitieren. Hier wird man abwarten müssen, welche Wege die Branche als Nächstes einschlägt. Die Lust nach Unterhaltung wird aber nicht nur Mobile-Games beflügeln, auch Streaming-Plattformen wie Twitch erfreuen sich seit Jahren wachsender Beliebtheit. Auffällig dabei: Twitch ist keine reine Gaming-Plattform mehr, sondern dient auch anderen Genres wie Talk-Formaten oder Podcasts als Grundlage.



Animal Crossing: New Horizons eroberte in Lockdown-Zeiten die Verkaufscharts. Wohlfühlspiele bleiben auch 2021 im Trend – Titel wie Stardew Valley könnten erneut an Bedeutung gewinnen.

Neue Konsolen auf dem Vormarsch
Der Start von Xbox Series X/S und Playstation 5 war Ende 2020 alles andere als ideal. Viele Fans bekamen keine Konsole ab. Schlagzeilen über Scalper und geldgierige Reseller machten die Runde. Und wenn man ehrlich ist, fehlten auch die ganz großen Titel zum Start, auch wenn beispielsweise Marvel's Spider-Man: Miles Morales oder Demon's Souls erstklassige Spiele für den Launch der PS5 waren. Die Xbox Series X/S musste sich dagegen weitestgehend auf den Game Pass und bereits bestehende Produktionen verlassen. Hier schlug

Der Xbox Game Pass entwickelte sich 2020 zu einer wahren Allzweckwaffe mit großer Spiele-Bibliothek, Streaming-Optionen und Online-Funktionalität. Microsoft wird diese Stärken 2021 weiter ausbauen.


Große Produktionen wie Hogwarts Legacy kämpfen mit den Herausforderungen, die die Corona-Pandemie mit sich bringt. Release-Verschiebungen bleiben daher auch 2021 an der Tagesordnung.

Geteilte Spielwelten oder auch Koop-Funktionen zum gemeinsamen Erleben der Abenteuer sind ein klarer Gameplay-Trend des Jahres 2021. Der Multiplayer-Shooter Outriders macht's vor.

gerade die Release-Verschiebung von Halo Infinite ein großes Loch in die Launch-Pläne.

Doch diese Probleme sollten sich 2021 (hoffentlich!) in Wohlgefallen auflösen. Jede Konsolengeneration wächst mit Hilfe der veröffentlichten Spiele, und auch wenn PS5 und Xbox Series X/S abwärtskompatibel sind, so werden es letztlich die aktuellen Games selbst sein, die für den Erfolg der Plattformen verantwortlich sind. Im Falle der PS5 fallen hier etwa Horizon 2: Forbidden West, Ratchet & Clank: Rift Apart, das neue God of War oder auch Returnal als Exklusivspiele auf. Auf der Xbox Series X/S sind das eben große Namen wie Halo Infinite, Forza Motorsport oder Fable. Sind aktuell noch viele Entwickler darauf bedacht, auch die alte Konsolengeneration aufgrund der großen Hardware-Basis mitzunehmen, wird die aktuelle Generation 2021 stärker deren Platz einnehmen und Playstation 4 und Xbox One vom Markt verdrängen.

Neue Technik-Meilensteine

Wo wir gerade die neue Konsolengeneration und ihre Hardware-Möglichkeiten ansprechen: 2021 werden sich bestimmte Technik-Standards flächendeckend durchsetzen. Eine Auflösung von 4K wird sowohl beim Genießen von Filmen und Serien als auch beim Spielen normal sein. Auch Optionen wie HDR und Raytracing werden eine tragende Rolle spielen und für noch detailliertere Bilder sorgen. Ein großes Fragezeichen steht derweil noch hinter Virtual Reality. Half-Life: Alyx stellte im vergangenen Jahr eine absolute Killer-Applikation dar und zeigte, was bei entsprechendem Budget mit der Virtual-Reality-Hardware auf PC möglich ist. Im Konsolensektor dagegen fristet VR auf der Playstation 4 eher ein Schattendasein. Sony lieferte immerhin für Käufer der Playstation 5 einen kostenfreien Kamera-Adapter nach, sofern sie ihr Gerät online registrierten. Die großen VR-Hits jedoch sucht man vergebens. Und ein Blick auf die Release-Liste zeigte auch, dass man in diesem Bereich 2021 keine großen Erwartungen haben sollte. Bislang sind keine PS5-Exklusivspiele mit VR-Support angekündigt. Dass ein Hitman 3 die VR-Brille unterstützt, scheint purer Luxus. Playstation-CEO Jim Ryan stellte in Interviews klar, dass mit einer Playstation VR 2 nicht vor 2022 zu rechnen sei.

Wir erwarten, dass Virtual Reality auf dem PC einer größeren Bedeutung beigemessen wird und – ähnlich wie beim mobilen Spielen – das Thema Social Gaming stärker in den Mittelpunkt rückt. Die Interaktion der Spieler in einer VR-Umgebung unter Zuhilfenahme bestimmter Online-Optionen könnte der nächste Schritt für diese Art des Gamings sein.

Nostalgie, Trittbrettfahrer und Open World

Blicken wir aber auf den Videospiel-Mainstream, dann suchen wir derzeit noch nach den ganz großen, neuen Konzepten. Als sicher gilt einmal mehr eine große Schwemme an Neuauflagen. Schließlich lässt sich gerade in Krisenzeiten ordentlich Geld mit der Nostalgie der Zielgruppe machen. Spiele wie GTA 5 Enhanced Edition, Mass Effect: Legendary Edition oder Prince of Persia: The Sands of Time Remake sind erst der Anfang. Da kommt garantiert noch mehr.

Darüber hinaus wird es spannend sein zu sehen, wie groß der Einfluss von Überraschungserfolgen wie Among Us, Fall Guys und Animal Crossing: New Horizons war. Alle drei Titel besitzen einen kreativen Multiplayer-Ansatz und könnten somit als Inspiration für eine neue Generation von Spielen dienen. Gleiches gilt im Übrigen für „Baukasten-Games" wie Dreams.



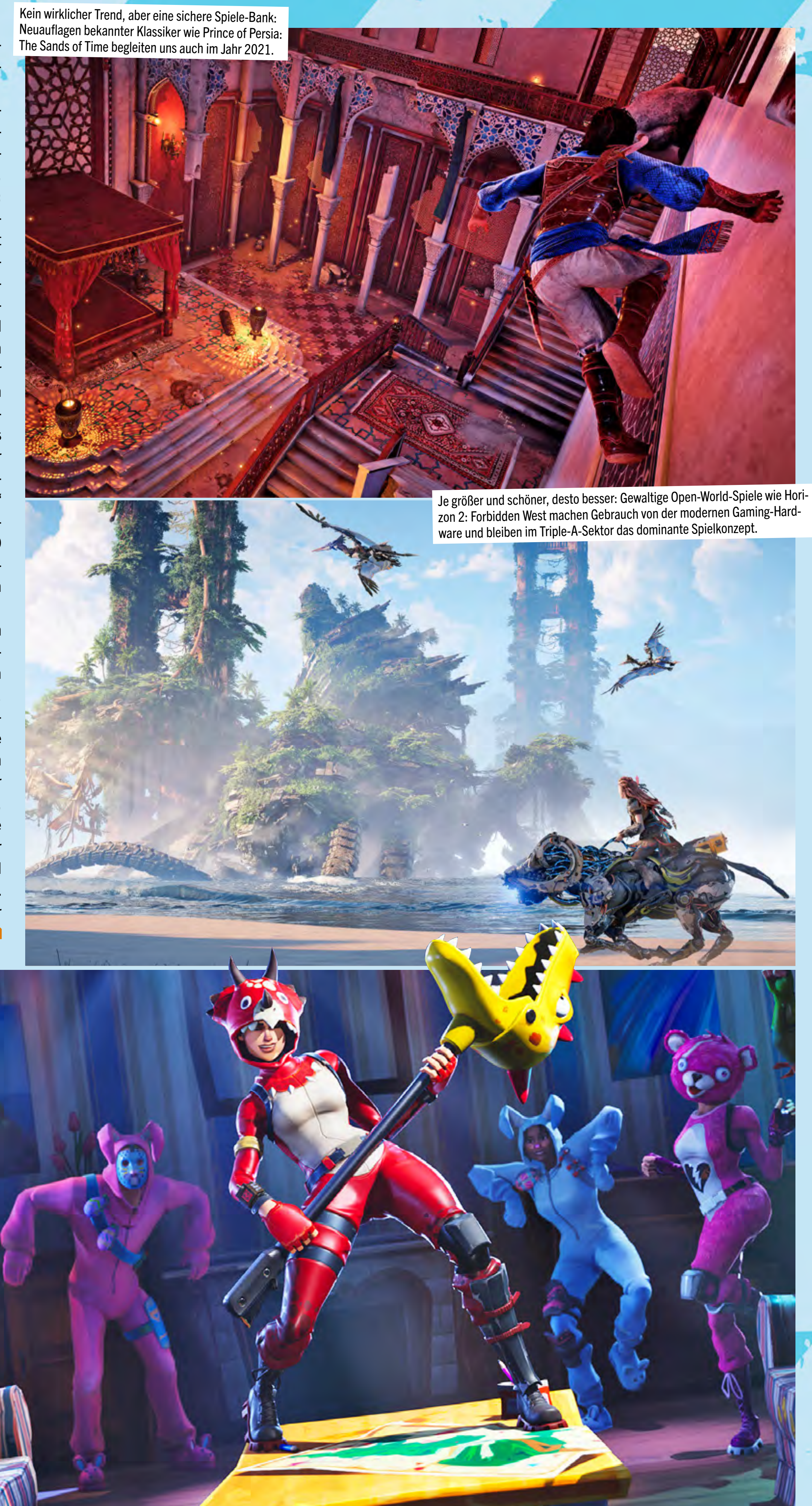
Cleveres Spieldesign und viel Interaktion zwischen den Teilnehmern: Among Us – obwohl bereits 2018 gestartet – mauserte zu den Überraschungshits des Jahres 2020 und wird 2021 seine Nachahmer finden.



Titel wie Fall Guys: Ultimate Knockout (Bild) oder auch Among Us zeigten die Bedeutung der Streaming-Plattform Twitch stärker auf denn je auf. Diese Art der Unterhaltung gewinnt 2021 weiter an Zuspruch.

Gerade die Verbindung aus Community-Features und Editor-Optionen sorgte zuletzt für einige Erfolge. Bei den großen Produktionen dominieren indes die Open-World-Ansätze: Far Cry 6, Dying Light 2, Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2, S.T.A.L.K.E.R. 2 oder Horizon 2: Forbidden West sind nur einige prominente Beispiele. Dieser Trend ist wenig überraschend und begründet sich in den aktuellen Hardware-Möglichkeiten. Fortschrittliche Grafik-Chipsätze und rasend schnelle SSD-Festplatten erlauben den Entwicklern die Kreation neuer Welten, die fast ohne Ladezeiten auskommen. Und ja, auch Cyberpunk 2077 gehört dazu. Allerdings warten Konsolenspieler an dieser Stelle weiterhin auf das Next-Generation-Update. Das „Nachpatchen" wird uns auch im Jahr 2021 begleiten, genauso wie der bereits 2020 geprägte Games-as-a-Service-Charakter. Unkalkulierbar wie schon lange nicht mehr …

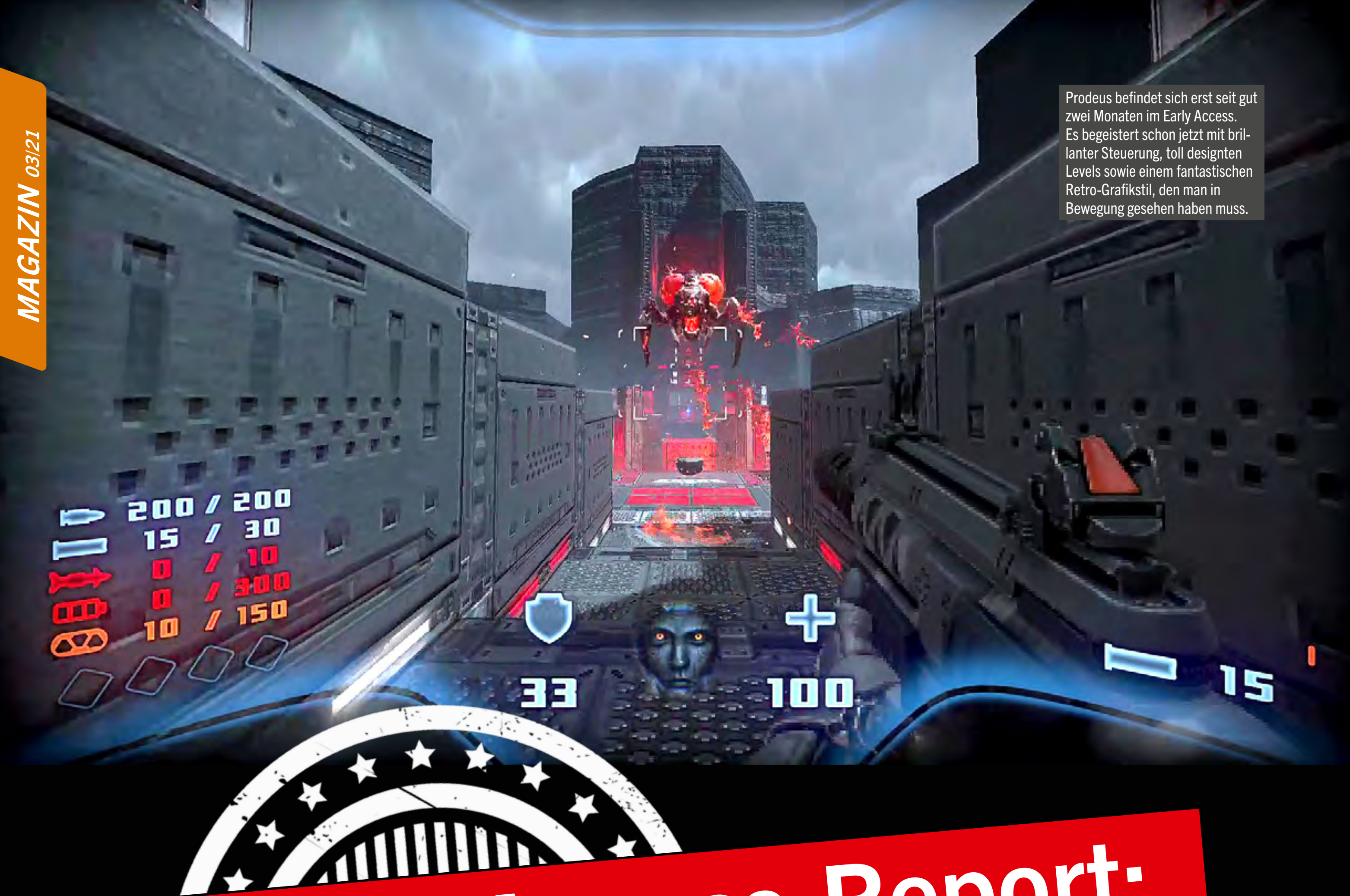
Doch auch wenn wir in diesem Artikel eine ganze Reihe möglicher Trends und Entwicklungen aufgezeigt haben, so bleibt 2021 unberechenbar. Denn welche Konsequenzen die Corona-Pandemie in den kommenden Monaten noch mit sich bringen wird, ist schwer abzusehen. Hoffen wir einfach, dass Computer- und Videospiele auch in unruhigen Zeiten wieder für ein wenig Abwechslung sorgen und uns in fremde Welten entführen. Ein wenig Ablenkung können wir doch alle gut vertragen. ❑



Kein wirklicher Trend, aber eine sichere Spiele-Bank: Neuauflagen bekannter Klassiker wie Prince of Persia: The Sands of Time begleiten uns auch im Jahr 2021.

Je größer und schöner, desto besser: Gewaltige Open-World-Spiele wie Horizon 2: Forbidden West machen Gebrauch von der modernen Gaming-Hardware und bleiben im Triple-A-Sektor das dominante Spielkonzept.

Fortnite ist inzwischen weit mehr als nur ein Videospiel. Es ist für Epic Games eine Vermarktungsplattform und eine gigantische Einnahmequelle geworden, bei der sich Werbung und Spiel miteinander verknüpfen lassen.



Prodeus befindet sich erst seit gut zwei Monaten im Early Access. Es begeistert schon jetzt mit brillanter Steuerung, toll designten Levels sowie einem fantastischen Retro-Grafikstil, den man in Bewegung gesehen haben muss.

Der Early-Access-Report: Eine Bestandsaufnahme

Es hat sich zu einem der beliebtesten Vertriebsmodelle der letzten Jahre etabliert: Dank Early Access können wir ganz offiziell unfertige Spiele erwerben und live bei der Entwicklung mit dabei sein. Doch freilich haben sich auch einige schwarze Schafe unter das Erfolgskonzept gemischt und die Kritik, dass Kunden insgeheim zu zahlenden Beta-Testern verdonnert werden, ist ebenso wenig verstummt. Deshalb ist es an der Zeit, nach knapp einem Jahrzehnt eine Zwischenbilanz zu ziehen.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Supergiant Games hat es geschafft: Nach ihren Achtungserfolgen von Bastion bis Pyre erklommen die US-Entwickler mit Hades den Olymp der besten Spiele des vergangenen Jahres und erreichten bei Metacritic.com mit 93 Punkten einen der höchsten Wertungsschnitte überhaupt. Weil es das erste Mal ist, dass eine solche Leistung von einem ehemaligen Early-Access-Titel vollbracht wurde, könnte man also mutmaßen: Das Action-Rollenspiel ist deshalb so gut geworden, weil „wir" mitreden durften.

Hades erschien erstmals 2018 und war zunächst exklusiv im Epic Games Store erhältlich, wo es Interessenten für faire 20 Euro erstehen konnten. Besonders interessant ist die Begründung der Macher, warum es erst zu einem späteren Zeitpunkt im deutlich besser besuchten Steam Store zu haben war: Man wollte sich zu Beginn auf eine Plattform konzentrieren und obendrein nicht zu viele seiner langjährigen Fans verunsichern, die kein Interesse an einem unfertigen Spiel hatten.

Der Plan hat offenkundig funktioniert: Die folgenden zwei Jahre nutzte Supergiant Games vortrefflich, um zusammen mit der Community über Discord ein herausragend balanciertes Action-Schlachtfest mit intelligenten Rollenspiel-Features, sehr clever-

7 Days to Die ist ein sehr beliebtes Sandbox-Spiel, das jedoch seit über sieben Jahren im Early Access feststeckt. Und auch nach dieser langen Entwicklungszeit weist es immer noch einige sehr auffällige Grafik-Bugs auf.

en Rogue-Elementen und einer enorm umfangreichen, spannenden Story zu kreieren.

Natürlich ist Hades ein Musterbeispiel für einen Trend, der noch gar nicht so alt ist. Man darf schließlich nicht vergessen: Den Kunden bewusst mit in den Entwicklungsprozess einzubeziehen und ihm die verschiedenen sowie unfertigen Stationen eines Spieles zu offenbaren, galt noch vor 15, 20 Jahren als absolutes Marketing-Gift.

Der Beginn einer wunderbaren Freundschaft

Ein Umdenken entstand wie so oft in der Spielebranche dank mutiger Projekte, die sich gegen gängige Normen stellten und einfach ihr eigenes Ding durchzogen. Zu den frühesten und zugleich erfolgreichsten Beispielen gehörte das monumentale Action-Rollenspiel Mount & Blade, in dem Entwickler TaleWorlds trotz stereotypischem Mittelalter-Setting auf Fantasy-Elemente verzichtete und dem Spieler möglichst viele Freiheiten gewährte.

Die Alpha-Version erschien bereits 2004 und somit fast eine Dekade vor der Entstehung des Early-Access-Programms. Das fertige Spiel erntete 2008 zwar eher mittelmäßige Kritiken, weil es nach wie vor verbuggt und überambitioniert wirkte. Jedoch hatte sich eine treue Fangemeinde um das Projekt geschart, weshalb Mount & Blade genügend Geld in die Kassen der Entwickler spülte. Kein Wunder also, dass TaleWorlds seit knapp einem Jahr an einem offiziellen Nachfolger werkelt – natürlich mit Hilfe von Early Access.

Das zweite Vorzeigebeispiel heißt Minecraft. Was 2009 mit einer Pre-Release-Version begann, mauserte sich im Laufe der folgenden zwei Jahre zu einem schleichenden Hit. Nach der Fertigstellung von Version 1.0 ruhte sich Entwickler Mojang Studios allerdings nicht aus und addierte fleißig weitere Features, was Minecraft letztlich zum bis dato weltweit meistverkauften Spiel machte.

Den Begriff „Early Access" haben wir wiederum den Half-Life-Erfindern von Valve zu verdanken, die das gleichnamige Programm im März 2013 auf ihrer digitalen Vertriebsplattform Steam starteten. Ob GOG, Xbox Store oder PSN – im Laufe der Jahre zogen viele Konkurrenten nach, die ähnliche Projekte ankurbelten und nur anders benannten. Die Idee ist jedoch überall die gleiche: Entwickler erhalten die Option, offiziell ein unvollständiges Spiel zu verkaufen und gemeinsam mit der Community fertigzustellen.

Leider kristallisierte sich schon früh eine der größten Schwachstellen des Konzepts heraus: Am ersten Tag debütierten zwölf Spiele auf Steam, darunter Klassiker wie Kerbal Space



Fans von Skater XL sind durchaus angetan von der realistischen Steuerung des Tony-Hawk's-Pro-Skater-Konkurrenten. Zum Ende der Early-Access-Phase gab es jedoch kaum neue Inhalte, dafür aber einen doppelt so hohen Verkaufspreis.

Fotos: Bounding Box Software Inc., The Fun Pimps, Easy Day Studios / Medienagentur plasma



Aufgrund des hohen Verkaufspreises und dem großen Namen gibt es bereits einige Rezensionen zu Baldur's Gate 3, obwohl sich das Rollenspiel nach wie vor in der Early-Access-Phase befindet.



Es ist schwer anzunehmen, dass ohne den immensen Erfolg von Minecraft der Hype rund um Early Access deutlich langsamer an Fahrt aufgenommen hätte.

Program oder Prison Architect, die man bereits seit ein bis zwei Jahren direkt von den Entwicklern erwerben konnte. Letztlich wurden von diesem Dutzend nur neun Programme beendet – und ehrlich gesagt müsste man das Weltraumspiel Kinect Void zusätzlich abziehen, weil die Entwickler ihre Arbeiten Ende 2014 vorzeitig einstellten und einfach den Early-Access-Status abschalteten.

Deshalb sind je nach Rechnung ein Drittel bis ein Viertel der ersten Early-Access-Titel gescheitert, und das Verhältnis scheint sich seither eher verschlechtert zu haben (siehe Kasten „Zahlen-Rhabarber“)

In der Entwicklungshölle

Ein weiteres Problem von Early Access ist das immer weiter voranschreitende Verschwimmen der Grenze: Wann ist ein Spiel „fertig“ und wann befindet es sich noch in der Entwicklung? Ein besonders prägnanter Fall ist der Zombie-Survival-Mix 7 Days to Die, der bereits seit 2013 als Early Access erhältlich ist und für den immer noch fleißig neue Updates erscheinen. Zudem sind die Wertungen auf Steam konstant positiv, was auf eine breite Unterstützung der Community hindeutet.

Allerdings fühlt sich das Spiel trotz aller Stärken auch sieben Jahre später unfertig an – diverse technische Unzulänglichkeiten und die optisch arg zweckmäßige Benutzerführung lassen grüßen. Es stellt sich ernsthaft die Frage, ob sich Entwickler The Fun Pimps jemals um das Feintuning bemühen oder lieber bis in alle Ewigkeiten an neuen Features werkeln möchte. Frei nach dem Motto: Wieso sollten wir unseren Kurs ändern, wenn wir aktuell so erfolgreich sind?

7 Days to Die offenbart zugleich noch eine Schwachstelle: Während die zwischendurch veröffentlichten Konsolenversionen von der Fachpresse mit meist niedrigen Wertungen abgestraft wurden, gibt es kaum eine ordentliche Kritik über das PC-Original. Viele Magazine zieren sich nämlich, Early-Access-Titel überhaupt zu rezensieren. Und die wenigen vorhandenen Artikel erinnern oft an Previews: vorausschauend, hoffnungsvoll und selten kritisch.

Somit entsteht der Hype in der Regel viral und via Twitch-Streams, aufgrund derer so mancher Sleeper-Hit von heute auf morgen zum Star aufsteigt. Doch darunter sammeln sich Berge voller Early-Access-Spiele, für die sich der unentschlossene Käufer nur auf die User-Wertungen von Steam und Co. verlassen kann. Die fallen wiederum eher positiv auf, weil erneut Schwachstellen mit einem „Es ist ja noch kein fertiges Spiel!“ kleingeredet werden.

Das Problem führte klammheimlich dazu, dass von einem der aktuell beliebtesten Spiele kaum Kritiken existieren: Fortnite. Eigentlich wollte sich Epic Games anno 2017 auf die Rette-die-Welt-Kampagne konzentrieren und entschied sich in diesem Zuge für eine Veröffentlichung im Early Access. Doch mit dem Sprung auf den Battle-Royale-Zug änderten sich die Prioritäten. Anstatt von einem unfertigen Spiel zu reden, verwies man lieber auf den höchst beliebten Free2Play-Modus und sprach auch nicht mehr von „Updates“, sondern von Staffeln, die Fortnite nach und nach erweiterten.

Mitte 2020 entschied sich Epic Games fast schon klammheimlich dazu, den Early-Access-Sticker zu entfernen. Jedenfalls hat so gut wie kein Magazin seither einen ordentlichen Test zu Fortnite geschrieben – und schon gar nicht über „Rette die Welt“.

Begriffsstutzigkeit

Wird dann doch einmal ein Early-Access-Titel wie ein „norma-

Die Idee von Elmarion: Dragon Time ist eigentlich ganz nett. Doch leider wirkt die bislang veröffentlichte Version sehr schlicht, weshalb sich der Entwickler besser um die Fertigstellung kümmern und nicht weitere neue Projekte anfangen sollte.

les“ Spiel behandelt, dann meist aus den falschen Motiven heraus. Das beste Beispiel ist das berühmt-berüchtigte PlayerUnknown's Battlegrounds (2017), kurz PUBG: Als Durchbruch des Battle-Royale-Genres gefeiert, erreichte der Hit im Laufe seines ersten Jahres über 40 Millionen Käufer. Ein Großteil davon kam bereits in der Early-Access-Phase zustande, die von März bis Dezember 2017 andauerte. Aus diesem Grund erhielt PUBG bei den jährlichen Game Awards mehrere zugkräftige Nominierungen, darunter für das beste Spiel und das beste Multiplayer Spiel des Jahres.

Nun fand die Verleihung bereits am 07. Dezember 2017 und somit zwei Wochen vor dem Ende der Early-Access-Phase statt. Die Game Awards haben also bewusst ein Spiel nominiert, dass von den Entwicklern selbst als nicht fertig bezeichnet wurde – und damit einen pikanten Präzedenzfall geschaffen. Diverse US-Webseiten wie IGN oder Polygon zogen nach und nominierten PUBG ebenfalls, bevor sie Version 1.0 zu Gesicht bekamen. Nur Gamespot argumentierte dagegen: Man könne das Spiel aktuell nicht für seine Bugs und Fehler tadeln, weil es sich im Early Access befände. Im Umkehrschluss wäre es also falsch, PUBG nur für seine bereits erreichten Errungenschaften als Spiel des Jahres zu berücksichtigen und darauf zu hoffen, dass die Unzulänglichkeiten im finalen Produkt beseitigt seien.

Ein Jahr später war PUBG immer noch erfolgreich, aber bedeutend umstrittener. Bis heute klagen viele Spieler über technische Probleme, weshalb die Wertungen auf Steam immer weiter auseinanderdriften. Und die Redakteure von Gamespot? Die erwähnten den Titel in ihren Artikeln über das „Game of the Year 2018“ nur in einem einzigen Einleitungsabsatz.

Ein ganz anderes Beispiel, dass die Absurdität des Early-Access-Stickers auf die Spitze getrieben hat, betrifft eine der beliebtesten VR-Erfahrungen überhaupt: Beat Saber. Der Mix aus Musikspiel und Lichtschwert-Gefuchtel erschien erstmals 2018 auf Steam und wurde aufgrund der wenigen Songs sowie des noch fehlenden Editors zurecht als Early Access deklariert. Doch wegen des immensen Erfolgs erschien wenige Monate später eine Adaption für PlayStation VR, die nur ein paar Songs mehr beinhaltete und trotzdem offiziell als Vollversion vermarktet wurde. Die Steam-Version hingegen blieb so lange Early Access, bis die Entwickler Mitte 2019 den Editor fertigstellten.

Schritt für Schritt zum Erfolg

Zugegeben, dieser Umstand hat weder Beat Saber noch dem Ruf von Early Access geschadet, weil es sich schlussendlich um eine Formalität handelte. Und auch darüber hinaus möchten wir nicht bestreiten, dass beispielsweise mit dem Retro-Shooter Dusk (2018), dem Aufbauspiel Oxygen Not Included (2019) oder dem Koop-Hit Deep Rock Galactic (2020) einige brillante Spiele



PlayerUnknown's Battleground: Viele Nominierungen zum Spiel des Jahres waren bereits zum damaligen Zeitpunkt höchst umstritten, weil niemand die fertige Version gespielt hatte.

Fotos: KRAFTON, Mojang Studios, Larian Studios, Fleon Games / Medienagentur plassma

Vom gemeinsamen Community-Projekt zum besten Spiel des Jahres 2020: Hades gilt als ein modernes Vorzeigeprojekt, wie man mit überschaubaren Mitteln – und nebenbei komplett ohne Crunch – einen weltweit gefeierten Hit gestaltet.

schwerlich ohne Early Access realisierbar gewesen wären. Sogar große Unternehmen wie Sony haben das Potenzial längst erkannt und Media Molecules fantastischen Spielebaukasten Dreams (2020) fast ein Jahr lang über ihre eigene Early-Access-Plattform entwickeln lassen.

Durchaus clever ist auch der Weg, den aktuell der Ego-Shooter Prodeus und das Metroidvania Record of Lodoss War: Deedlit in Wonder Labyrinth gehen. Beide Projekte starteten mit einer Handvoll bereits fertiger Levels, während regelmäßige Updates nach und nach das Gesamtwerk komplettieren sollen. Die Vorgehensweise erinnert in diesem Fall von Early Access eher an das Episodenformat, das Telltale Games mit Adventure-Serien wie Sam & Max oder The Walking Dead salonfähig gemacht hat.

Auch die Belgier von Larian Studios lieferten bereits 2016 den ersten Akt ihres fabelhaften Divinity: Original Sin 2 ab – und überraschten ein Jahr später mit einem der komplexesten Rollenspiele der Games-Geschichte. Leider sorgten sie vor Kurzem für eher gemischte Reaktionen, nachdem sie die Rechte für Baldur's Gate 3 erhielten und erneut einen Bruchteil des Spiels als Early Access bereitstellten. Die meiste Kritik heimste der sehr hohe Preis ein, weil Larian rund 60 Dollar beziehungsweise Euro verlangt.

Andere Entwickler bieten wiederum die Early-Access-Variante ihres Spiels bewusst günstiger an und ziehen erst mit dem offiziellen Release an der Preisschraube. Die Idee dahinter klingt plausibel, weil man so die ursprünglichen Käufer indirekt belohnt. Doch natürlich gibt es auch hier schwarze Schafe, zum Beispiel das Skateboard-Spiel Skater XL: Dessen Entwickler Easy Day Studios erhöhte zum finalen Release den Preis von 20 auf satte 40 Dollar und lieferte nicht einmal ein wirklich gehaltvolles Update.

Die kleinen Schattenseiten von Early Access

Ebenfalls in die Kategorie „unglücklich" gehört das Action-Rollenspiel Eternal Edge+, dass am 22. Mai 2020 auf Steam-Welt debütierte. Die ersten Rezensionen gingen weit auseinander und waren voller enttäuschender Stimmen, demnach das Spiel schlicht und ergreifend unfertig wirkte. Aus diesem Grund entschloss sich Entwickler Righteous Weasel Game, es als Early Access zu deklarieren – wohlgemerkt vier Tage nach dem offiziellen Release der vermeintlichen Vollversion.

Auf der einen Seite ist die Entscheidung löblich: Die Macher hatten die Qualität ihres Programms falsch eingeschätzt und es nun folgerichtig als „nicht final" bezeichnet, um davor zu warnen. Auf der anderen Seite bleibt es ein fragwürdiger Schachzug, den so mancher Erstkäufer als mutwillige Täuschung bezeichnen könnte.



Es ist eines der unrühmlichsten Early-Access-Projekte überhaupt: Spacebase DF-9 von Double Fine Productions landete im Oktober 2013 im Steam Store und wurde bereits im September 2014 fallen gelassen wie eine heiße Kartoffel. Die Folge: Die Menge an negativen Bewertungen (82 Prozent) schnellte in die Höhe.

Das 2D-Plattform-Action-Roguelike Skul: The Hero Slayer ist eines der jüngsten Spiele, die erfolgreich die Early-Access-Phase überstanden haben.

Unser letztes Negativbeispiel stammt von Fleon Games, die im März 2020 ein Fantasy-RPG namens Elmarion: Dragon Time starteten, in dem der Spieler die Rolle eines Drachen übernahm. Niemand beschwerte sich über den Early-Access-Status, weil es sich offenkundig um ein unfertiges Spiel mit den üblichen Bugs handelte. Doch sechs Monate später staunten die Käufer nicht schlecht, als Fleon Games plötzlich ein weiteres Elmarion-Spiel namens Dragon's Princess anbot und dieses nicht als Early Access bezeichnete! Schnell füllten sich die Steam-Diskussionsboards mit wütenden Anfragen, worum es es sich bei Dragon's Princess handele und warum man nicht zuerst das unfertige Dragon Time fertig stelle. Die Antwort des Entwicklers: Das neue Spiel sei nur eine kleine, überschaubare Nebenepisode, die für sich gesehen abgeschlossen sei. Abermals klingt die Begründung auf den ersten Blick schlüssig und hinterlässt trotzdem einen unangenehmen Nachgeschmack.

Fazit: Den wahren Sinn hinter Early Access begreifen

Zweifelsohne rechtfertigen Erfolgsgeschichten wie Minecraft oder Hades die Existenz von Early Access. Aber genauso gut gibt es viele Beispiele, die den potenziellen Missbrauch hinter dem Konzept entlarven. Am problematischsten ist nach wie vor die Masse an unfertigen Titeln, die früher nie und nimmer die Prototypphase überstanden hätten und heute den Kunden ihr Geld aus der Tasche ziehen, um dann irgendwann im Limbo zu enden.

Deshalb sollte man Early Access nur unterstützen, wenn einem bereits die verfügbare Version ihr Geld wert ist – und niemals rein aus einer Hoffnung heraus, dass aufgrund von zwei, drei geschönten Screenshots oder vollmundigen Versprechen ein tolles Spiel entstehen könnte. Und ja, damit ist auch ein größenwahnsinniges Weltraumprojekt namens Star Citizen gemeint.

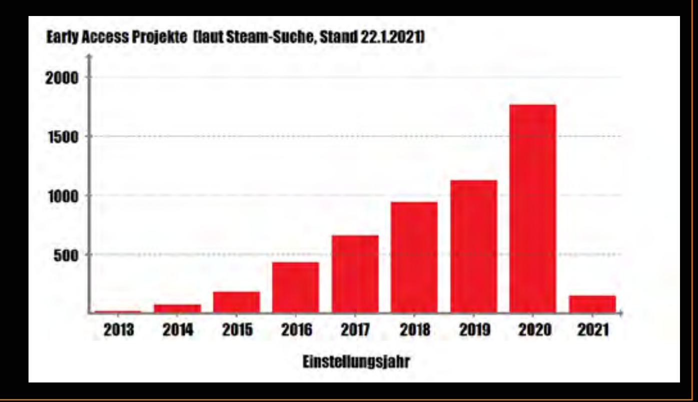
Auch sollte man Early-Access-Spiele unserer Meinung nach nicht wie finale Produkte behandeln und gar bei Spiel-des-Jahres-Auszeichnungen oder in Top-Ten-Listen berücksichtigen. Die Gefahr ist viel zu groß, dass sich danach ein Entwickler auf den Lorbeeren ausruht und das volle Potenzial seines Spiels nie ausschöpft. Und das wäre einfach schade. ❑

ZAHLEN-RHABARBER

Wir würden euch für diesen Artikel liebend gerne eine Erfolgsquote von Early Access nennen, die aufzeigt: Wie viele Projekte wurden bislang fertiggestellt und wie viele hat man einfach abgebrochen? Leider gibt es gerade in dieser Hinsicht kaum verlässliche Zahlen, weshalb wir uns auf zwei grobe Orientierungspunkte beschränken müssen.

Zum Zeitpunkt unserer Recherche (Stichtag: 22. Januar 2021) listete Steam offiziell 5.235 Early-Access-Spiele. Davon sind gut 25 Prozent bereits mehr als drei Jahre alt und weitere 18 Prozent stammen von 2018. Die meisten erfolgreichen Projekte bleiben in der Regel ein bis zwei Jahre im Early-Access-Programm stecken – ein Großteil dieser vor 2019 gestarteten Titel wird mutmaßlich niemals fertig.

Laut einer auf Researchgate veröffentlichten Studie mit dem Titel „An Empirical Study of Early Access Games on the Steam Platform" (https://www.researchgate.net/publication/317570653_An_Empirical_Study_of_Early_Access_Games_on_the_Steam_Platform), die im April 2018 veröffentlicht wurde, haben die Forscher bis Ende März 786 aktive und 396 ehemalige Early-Access-Projekte gefunden. Will heißen: Zu diesem Zeitpunkt waren nur ein Drittel aller Spiele fertig. Und selbst bei allen in 2013 gestarteten Projekten beschränkte sich die Veröffentlichungsrate auf knapp über 50 Prozent. Demzufolge fällt fast jedes zweite Spiel durch – was sowohl für Entwickler als auch Käufer alles andere als ermutigend klingt.



Fotos: Fleon Games, SouthPAW Games, Supergiant Games / Medienagentur plassma

RETRO

Civilization 2

Genre: Strategie
Entwickler: MicroProse
Hersteller: MicroProse
Termin: 29. Februar 1996

Eines der besten Rundenstrategiespiele aller Zeiten wird 25 Jahre alt. Zeit für einen nostalgischen Rückblick auf das Meisterwerk, das ein Genre geprägt hat. **Von:** Matthias Dammes

Civilization ist untrennbar mit dem Namen Sid Meier verbunden, seit der Kanadier vor 30 Jahren den ersten Teil der legendären Rundenstrategie-Reihe nahezu im Alleingang entwickelte. Lediglich Bruce Shelley, der später selbst mit Age of Empires Spielegeschichte schreiben sollte, stand ihm als Ideengeber und Spieltester zur Seite. Herausgekommen ist trotzdem ein Meilenstein der Videospielgeschichte, der ein Genre nachhaltig prägte. Bis heute verkörpert Civilization in seiner jeweils aktuellen Fassung die Referenz in der Rundenstrategie. Mit jeder neuen Version zeichnet sich die Reihe durch kluge Weiterentwicklung und frische Ideen aus. Auch mit dem ersten Nachfolger nach dem erfolgreichen Erstling wollte Publisher Microprose natürlich noch einen draufsetzen und setzte gleich ein ganzes junges Team an die Entwicklung. Erstaunlicherweise aber nicht unter der Leitung von Sid Meier. Der tritt bei Civ 2 bereits mehr in den Hintergrund und fungiert vor allem noch als Berater und Tester.

Im Geheimen zum Meisterwerk

Unter dem Arbeitstitel Civilization 2000 sollten für den Nachfolger vor allem Anregungen der Fans des ersten Teils aufgegriffen und in bessere Spielfeatures übertragen werden. Die Weltöffentlichkeit bekam davon jedoch lange Zeit nichts mit. Stattdessen lief die Entwicklung mehrere Jahre im Geheimen ab.



Im ersten Civilization sah man die Welt noch in der Draufsicht. Einheiten und Städte waren bunte Quadrate.


Für den Nachfolger haben die Entwickler mit Iso-Ansicht und animierten Sprites grafisch einen draufgelegt.



Der zum Spiel gehörende Karteneditor begeisterte mit einer wunderbar einfachen Bedienung.

Öffentlich Angekündigt wurde das Spiel erst, nachdem man bereits die Phase des finalen Balancings und Feinschliffs erreicht hatte. Knapp fünf Jahre nach dem Vorgänger erschien das Spiel dann am 29. Februar 1996 in Nordamerika und einige Wochen später in Europa. Ein Jahr später folgte noch eine MacOS-Version und im Jahre 1999 sogar eine Umsetzung für die erste Playstation von Sony.

Die jahrelange Arbeit sollte sich auszahlen. Civilization 2 wurde von der Spielpresse gefeiert und mit Höchstwertungen versehen. Im PC-Games-Test lobten wir seinerzeit die sinnvollen Verbesserungen, die gestiegene Einsteigerfreundlichkeit und die anhaltende Spannung bis ins Endgame. Mit einer Spielspaß-Wertung von 90 Punkten sortierten wir uns sogar noch am unteren Rand des Spektrums ein. Auf Metacritic steht Civilization 2 bis heute bei einem Schnitt von 94 und ist damit zusammen mit Civ 4 der bislang am besten bewertete Teil der Reihe. Seit seinem Release taucht das Spiel auch in regelmäßigen Abständen auf den vordersten Plätzen in Listen der besten Videospiele aller Zeiten auf.

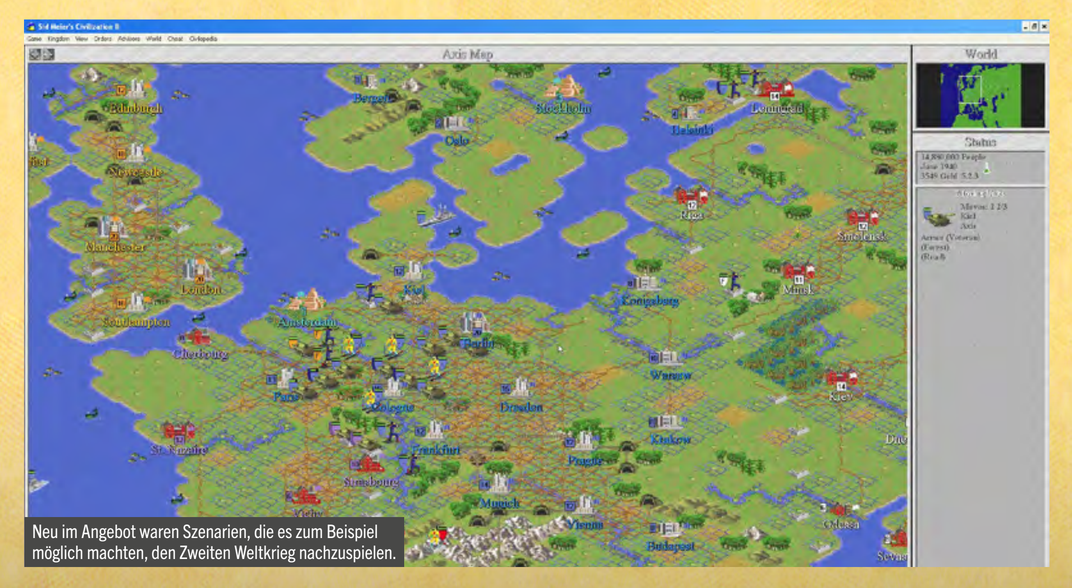
Das gute Echo in der Fachpresse schlug sich dann auch im Erfolg an der Ladentheke nieder. In den Vereinigten Staaten wurde Civilization 2 zum fünft-meist verkauften Videospiel im Jahre 1996. Weltweit wurden bis November desselben Jahres mehr als 600.000 Exemplare verkauft. Im August des folgenden Jahres wurde die Verkaufsmarke des Vorgängers von 850.000 verkauften Einheiten geknackt. Das Spiel blieb also auf lange Zeit ein Verkaufsrenner und brachte Entwickler und Publisher auch in den folgenden Jahren stetige Einnahmen. Bis zum Jahre 2001, als der Nachfolger erschien, summierten sich alle Verkäufe auf seinerzeit beachtliche 3 Millionen Exemplare.

Die Welt wird isometrisch

Inhaltlich machte Civilization 2 im Grunde nichts anderes, als auf dem hervorragenden Vorgänger aufzubauen und alles noch ein wenig schicker und umfangreicher zu gestalten. Während die späteren Teile der Reihe auch stets mit einer Reihe gänzlich neuer Ideen und Features aufwarteten, unterschied sich das Gameplay beim zweiten Teil kaum vom ersten: Mit Siedlern Städte gründen, darin Gebäude und Einheiten produzieren, um Stück für Stück das eigene Reich zu vergrößern. Gegen Gegner kann auf diplomatische und militärische Weise vorgegangen werden. Man kann das Spiel aber auch gewinnen, indem man zum Beispiel die wissenschaftliche Vorherrschaft erlangt und als erste Nation den Weltraum erobert. Dieses nahezu unverändert übernommene Konzept tat dem Erfolg und der Begeisterung von Spielern und Kritikern aber keinen Abbruch. Manchmal reicht es eben aus, das Rezept unverändert zu lassen und stattdessen nur frische Zutaten in größerer Menge zu verwenden.

Für Civ 2 macht sich das vor allem in den oberflächlichen Elementen des Spiels bemerkbar. So wurde die Darstellung der Karte von der totalen Draufsicht auf die isometrische Ansicht geändert, wie sie in der Reihe bis heute Standard ist. Die SVGA-Grafik erlaubte den Entwicklern, deutlich mehr Details in den Landschaften der Welt darzustellen. Auch die Städte und Einheiten werden mit schicken, sich verändernden Sprites dargestellt und nicht mehr als schlichte Quadrate. Die Quadratform liegt der Spielwelt in seinen einzelnen Feldern aber weiterhin zu Grunde.

Wer sich übrigens nicht mit den zufällig generierten Karten begnügen möchte, hat die Möglichkeit im einfach zu bedienenden Editor eige-



Neu im Angebot waren Szenarien, die es zum Beispiel möglich machten, den Zweiten Weltkrieg nachzuspielen.

ne Welten zu erschaffen. Das funktioniert dank Drag & Drop fast so einfach wie in einem Mal-Programm und führt schnell zu schicken Ergebnissen. Lediglich die Verteilung von Ressourcen wird auch auf den handgestalteten Karten bei Spielstart zufällig vorgenommen.

Mehr von allem

Bei den hinter der Oberfläche steckenden Systemen wurde vor allem das bereits Bekannte mit neuen Inhalten erweitert. So wurde zum Beispiel der Technologie-Baum stark vergrößert. Mit neuen Forschungsoptionen wie zum Beispiel Amphibien-Fahrzeugen und Seekampf-Taktiken wurde vor allem das Endgame aufgewertet, damit Spieler auch in fortgeschrittenen Partien noch genug zu tun haben. Daraus ergeben sich natürlich auch jede Menge neue Gebäude wie Supermärkte und Flugplätze sowie neue Militär-Einheiten – darunter Fallschirmspringer, AEGIS-Kreuzer und Cruise Missles.

Aufgestockt wurde zudem das Angebot an Weltwundern. Mit Freiheitstatue und Leonardos Werkstatt lassen sich neue mächtige Boni freischalten. Natürlich darf auch ein Zuwachs bei den Spielbaren Völkern nicht fehlen. Zu den 15 Völkern des Vorgängers gesellen sich sieben neue Nationen wie Spanien, Japan und Persien.

Dem bekannten Spielprinzip wurde also an allen Ecken und Enden mehr Abwechslung spendiert, was zu einem nochmals deutlich gesteigerten Wiederspielwert führte. Dazu trugen auch die neuen Szenarien bei. In diesen konnten abseits der üblichen Zufallspartien nun erstmals auch historische Konflikte aus der Zeit des Römischen Reiches oder des Zweiten Weltkriegs nachgespielt werden. Für geübte Strategen, denen schon der Vorgänger zu einfach wurde, stand nun außerdem mit „Göttlich“ eine neue Schwierigkeitsstufe zur Verfügung, die Veteranen vor besondere Herausforderungen stellte.



Schon damals wurde der Bau von Weltwundern mit kleinen Filmchen gewürdigt.

In der Civilopädie lassen sich allerhand Infos zu Spielmechaniken, Gebäuden und Einheiten nachschlagen.

Zocken und dabei noch was lernen

Eine der größten echten Neuerungen war schließlich die im Spiel integrierte sogenannte Civilopädie. Musste man beim Vorgänger noch umständlich im Handbuch nachschlagen, wenn man mal Informationen zu einem Spielelement, einer Einheit oder einem Gebäude suchte, standen entsprechende Texte nun mit wenigen Klicks zur Verfügung. Darin lieferten die Entwickler auch historische Hintergrund-Informationen zum jeweiligen Objekt, mit denen interessierte Spieler gleich auch noch etwas über die Menschheitsgeschichte lernen konnten. Eine Tradition die sich in der ganzen Civ-Reihe fortgesetzt hat.

Man konnte Civilization 2 vorwerfen, dass die Entwickler auf Experimente mit neuen Spielsystem verzichtet haben und sich das Spiel nicht genügend vom Vorgänger unterscheidet. Aber als wirklich schlimm hat diesen Umstand wohl kaum jemand herausgestellt. Im Gegenteil, durch die Besinnung auf die bewährten Mechaniken konnten ein Spiel entstehen, das von einigen Kritikern seinerzeit als eines der am besten ausbalancierten und spielbaren Spiele bezeichnet wurde, das je erschienen sei. Zweifelsfrei gehört es bis heute zu den besten Teilen der altehrwürdigen Reihe und sein prägender Einfluss auf das Strategiegenre im Allgemeinen kann nicht hoch genug eingeschätzt werden.

Erweiterungen, wie heute üblich, gab es für Civ damals noch nicht. Nach der Veröffentlichung von Civilization 2 hatten die Entwickler aber auch ganz andere Probleme. Der Besitzer von MicroProse führte in dieser Zeit große Umstrukturierungen durch – unter anderem die Verlagerung des Firmenstandorts von Maryland nach Kalifornien. Führende Civ-Entwickler wie Sid Meier, Brian Reynolds, Jeff Briggs und andere verließen daraufhin MicroProse und gründeten Firaxis. Da die Rechte an Civilization aber zunächst beim Publisher blieben musste sich das Team damit begnügen „nur“ einen spirituellen Nachfolger zu entwickeln. Mit Sid Meier's Alpha Centauri sollte den Machern bei Firaxis drei Jahre später aber ein ebenso herausragendes und gefeiertes Werk gelingen. Auch hier galt das stets gleiche Motto: „Nur noch eine Runde ...“ ❑



Der „Nachfolger“ Alpha Centauri entstand mangels Markenrecht, wurde aber ebenfals zum Meisterwerk.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 03/2011

Von: Yannik Cunha & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Die Ausgabe 03/2011 war gut gefüllt mit spannenden Artikeln, teilweise zu Spielen, die uns bis heute noch beschäftigen.



Die ersten Details zu Skyrim, die wir bekamen

Ob die Versprechen der Entwickler gehalten würden, sollte sich noch herausstellen.

Mittlerweile läuft Skyrim ja auf so ziemlich allen Konsolen, dem PC und wahrscheinlich sogar auf Mikrowellen. Damals sah die Sache jedoch anders aus, denn vor einem Jahrzehnt gab es erstmals genauere Infos zu dem Rollenspiel. Unter anderem freuten wir uns über die komplexe Charaktererstellung, in der wir nicht nur Aussehen, sondern wie in den Vorgängern Morrowind und Oblivion auch die Rasse unseres Helden bestimmen konnten. Gleichzeitig blickten wir positiv in die Zukunft, denn die Dungeons sollten nicht mehr zufällig generiert, sondern handgemacht gestaltet sein. Ebenfalls hieß es, die Städte würden so unterschiedlich aussehen, dass man das Gefühl bekommen würde, die Gebäude seien in verschiedenen Zeitaltern und Kulturen gebaut worden. Die Entwickler sahen das Rollenspiel damals als Weiterentwicklung von Fallout 3, vor allem wegen der Charakterentwicklung unseres Protagonisten. Ob Bethesda Softworks all die Versprechungen halten konnte, könnt ihr selbst entscheiden. Solange ihr zumindest über eine Mikrowelle verfügt.

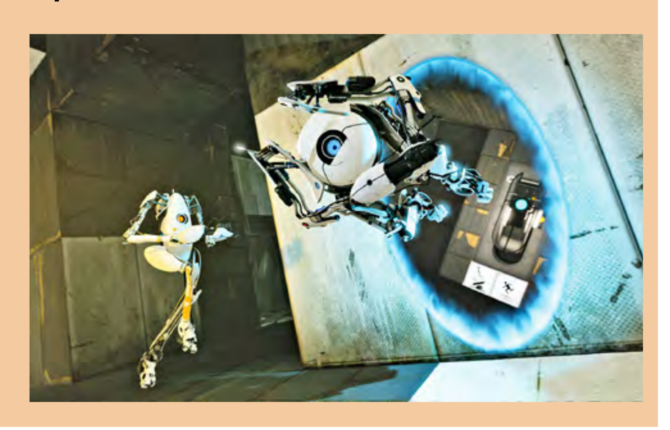




Portal 2 mit Koop-Modus? Gerne!

Portal 2 im Multiplayer überzeugte und schon in der Demo komplett und es dürstete uns nach mehr.

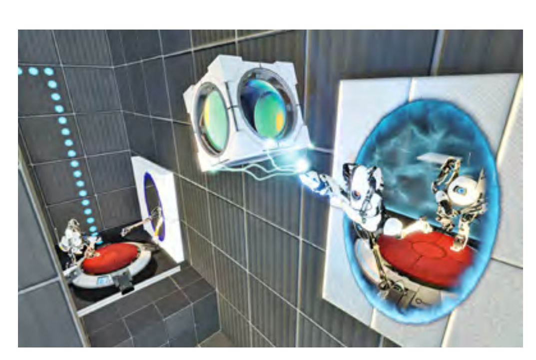
Damals bekam unsere Redaktion das erste Mal eine Demo zu Portal 2 und dem dazugehörigen Mehrspielermodus in die Hände. Wir konnten gar nicht glauben, dass dieses Spiel im Multiplayer- sogar noch mehr Spaß machte als im potenziell hervorragenden Singleplayer-Modus. Denn der Koop-Part funktioniert so unglaublich gut, dass wir am liebsten gar nicht mehr zu spielen aufgehört hätten. Mit nun vier anstatt zwei Portalen gab es bisher unmögliche Strategien und Lösungswege für die knackigen Rätsel, die unsere Köpfe ganz schön ins Grübeln brachten. Spaß bereitete der Titel dennoch, beziehungsweise gerade wegen des erhöhten Anspruchs. Ein Teil der Freude war nicht zuletzt den witzigen Kommentaren von Bösewicht Glados zu verdanken. Durch den fairen Schwierigkeitsgrad konnten sich auch Portal-Profis unterhalten fühlen, während Neulinge einen guten Einstieg genießen durften. Das einzige, was uns an der Demo störte, war, dass sie zu schnell zu Ende ging. Ansonsten waren wir durch und durch begeistert von dem Rätselspaß und konnten es nicht abwarten, die Vollversion in die Hände zu bekommen.

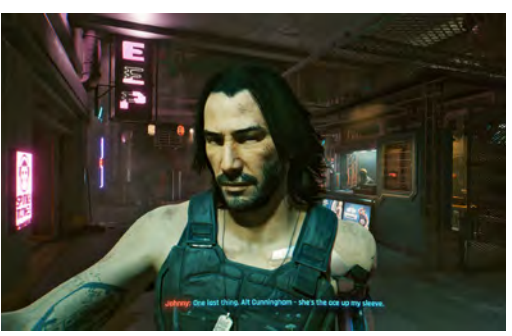


Brauchen wir überhaupt noch Demos?

Die Diskussion könnte genauso gut heutzutage geführt werden, denn die Argumente sind immer noch valide.

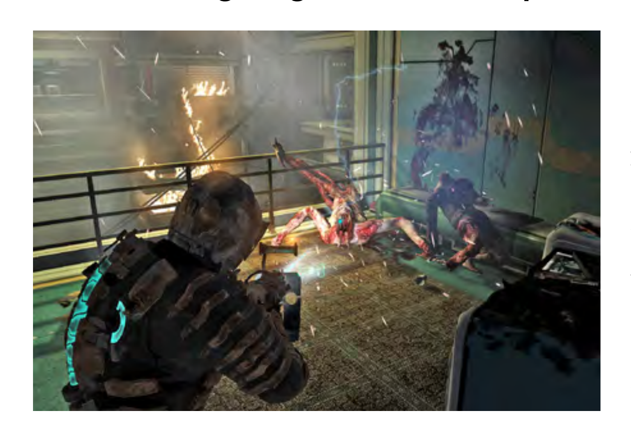
Obwohl wir selbst regelmäßig Probeversionen vorgesetzt bekommen, gab es im Heft eine Diskussion, ob Demos für den Publikumsmarkt überhaupt noch benötigt wurden. Ein Argument für Demoversionen war, dass man durch das Anspielen schon einmal einen Eindruck von einem Titel erhaschen kann. Allgemein probiert man ein Produkt eben gerne erst einmal aus, bevor man Geld dafür ausgibt. Man würde sich ja auch keine Jeans kaufen, ohne sie vorher anzuprobieren. Ebenfalls kann man so testen, wie Spiele auf dem eigenen Rechner laufen. Die jüngste Vergangenheit zeigt in Form von Cyberpunk 2077 wohl, dass dieses Argument auch heute noch valide ist. Jedoch wurden auch Punkte genannt, die gegen Demos sprachen: Es sei Zeitverschwendung, ein Spiel anzutesten, ohne es beenden zu können. Im Endeffekt würde man den ganzen Anfang sowieso wieder spielen müssen. Mittlerweile gibt es zwar des Öfteren Testversionen, bei denen man den Fortschritt übernehmen kann, aber wir sind hier ja nicht umsonst bei „Vor zehn Jahren". Dazu kommt auch, dass Spieledemos manchmal wie Filmtrailer funktionieren. Entwickler wollen nur die schönsten Seiten eines Spiels zeigen, dabei können sie bewusst das Beste präsentieren, was ihr Spiel zu bieten hat, während sie die Schwachstellen bewusst nicht zeigen. Obendrauf kostet das Erstellen einer Probierversion viel Geld, welches man besser in Qualitätssicherung investieren sollte.





Nicht enttäuscht von Dead Space 2

Die Fortsetzung des gefeierten Horrorspiels kam bei unserer Redaktion sehr gut an.



Mit Dead Space 2 bekamen wir damals keinen Überraschungshit geliefert, denn auch schon der erste Teil kam bei uns in der Redaktion und auch bei den Fans gut an. In der vorangegangenen Ausgabe hatten wir berichtet, dass der Titel fast nicht in Deutschland hätte erscheinen dürfen. Zum Glück war dem aber nicht so, und somit bekamen wir tollen Horrorspaß im Weltraum geboten. Grusel, Spannung und Brutalität sorgten zusammen für eine zum Schneiden dichte Atmosphäre, die sogar jene des Erstlings in den Schatten stellte. Von Anfang bis Ende befindet man sich im Spiel in unangenehmen Situationen. Egal, ob wir gerade gegen widerliche Gegnermassen kämpfen, durch dunkle Gänge schreiten oder aufgrund eines unerwarteten Schockmoments auf einmal unser Puls in besorgniserregende Regionen ansteigt, irgendetwas hält uns immer bei der Stange. Dazu trug und trägt auch die glaubwürdige Spielwelt bei, denn diese wirkt wie ein echter Ort, an dem vor dem Horror noch Menschen ihren Alltag verbrachten. Die Gestaltung erinnerte uns nicht von ungefähr an Bioshock, was definitiv als Kompliment gemeint war. Unser größter Hauptkritikpunkt war, dass es das Spiel teilweise fast zu weit trieb: Dead Space 2 setzte meist anstatt auf subtilen Horror auf ausufernde Gewalt und richtig ekelhafte Elemente. Dazu gab es actionlastigeres Gameplay.

The Darkness 2 überzeugte in der Vorschau

Das erste Material von Darkness 2 versprach ein noch besseres Erlebnis als im Vorgänger.

Vor zehn Jahren bekamen wir zum ersten Mal Gameplay des Ego-Shooters The Darkness 2 präsentiert. Vor allem überzeugte uns der Stil, in dem der Nachfolger umgesetzt wurde. Anstatt auf matschige, langweilige Grafik setzten die Entwickler Digital Extremes dieses Mal auf einen comicartigen Stil, der nicht wirklich Cel-Shading war, aber in eine ähnliche Richtung ging. Ebenfalls gefiel uns, dass der Fluch, welcher unserem Protagonisten Jackie Estacado innewohnt, mehr in den Mittelpunkt gerückt wurde. Bewegen wir uns in Darkness 2 nämlich im Schatten voran, heilen wir uns und haben mehr Durchschlagkraft mit den Tentakel-Biestern, die uns begleiten. Oh, richtig, in dem Titel ballern wir uns nicht nur durch Gegnerhorden, sondern haben auch die Möglichkeit, mit schlangenartigen, schwarzen Monstern im Nahkampf um uns zu schlagen. Doch das ist noch nicht alles an Gruselgestalten, die wir im Gepäck haben, denn wir verfügen über einen kleinen Gnombegleiter, den wir auf Gegner hetzen können und der Munition für uns aufsammelt. Angesichts des vielversprechenden Ersteindrucks freuten wir uns auf das Spiel und waren angetan davon, was die Entwickler aus der Fortsetzung herausholten.





Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-10400F (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 135 Euro

ALTERNATIVE

Wir empfehlen, bei mindestens 6 Kernen (12 Threads) zu bleiben. Für Sparfüchse ist aber auch ein Core i3-10100F (95 Euro, 4 Kerne, 8 Threads) noch in Ordnung. Teurer, aber auch mit einem günstigen Mainboard zu übertakten, ist AMD mit dem Ryzen 5 3600 (185 Euro).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... Asus Phoenix GeForce GTX 1650 Super
Chip-/Speichertakt: .... 1530 MHz (Boost 1770 MHz) / .... 1500 MHz
Speicher/Preis: ..... 4GB GDDR6-RAM / derzeit ab 260 Euro

ALTERNATIVE

GTX 1650 Super-Modelle kosteten vor einigen Monaten noch unter 180 Euro. Eventuell findet sich mit Glück eine Nvidia GTX 1660 oder AMD RX 5500 XT unter 250 Euro. Übergangsweise wäre die deutlich schwächere GTX 1050 Ti noch eine Option, die es vereinzelt für 160 Euro gibt.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte H410M S2H
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H410)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, ... 2xPCIe 3.0 x1, 1x M.2 (PCIe) / 65 Euro

ALTERNATIVE

Unter 80 Euro gibt es viele Optionen, zum Beispiel das MSI B460M-A Pro für 75 Euro. Wer unbedingt 4 RAM-Slots benötigt, muss eher über die 80-Euro-Grenze gehen. Für AMD-CPUs ist dies auch unter 80 Euro gut möglich, zum Beispiel mit dem ASRock B450M Pro4-F für 70 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3000
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 65 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Intenso High Performance SSD .... (SATA 2,5 Zoll) / Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: .... 45 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Kolink Castle, zwei .. 120mm-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 35,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 45 Euro
Netzteil/Preis: ...... LC-Power LC6550 V2.3, 550 Watt, 45 Euro



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 695 Euro)

Das RAM arbeitet mit 3.000 Megahertz, obgleich CPU und Mainboard es nicht ausnutzen können – derzeit ist aber DDR4-3000-RAM nicht teurer als langsameres RAM. Wer etwas mehr ausgeben kann, sollte sich den Kauf einer SSD mit M.2-Anschluss und 1.000GB (ab etwa 90 Euro) überlegen.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.255 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: ....Intel Core i7-10700 oder 10700F
Kerne/Taktung: ....8 Kerne (2,9-4,8 GHz), 16 Threads
Preis: ....280 Euro

ALTERNATIVE

Wer gerne übertakten will, der muss den Core i7-10700K oder KF nehmen, der 310 bis 350 Euro kostet, zudem ist ein Mainboard mit Z490-Chipsatz nötig. Bei AMD ist der Ryzen 7 3700X für 280 Euro eine Alternative. Der Ryzen 5 5600 (350 Euro) ist sogar schneller als die Core i7-CPU, obwohl er nur 6 Kerne hat.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....KFA² GeForce RTX 2060
Chip-/Speichertakt: .... 1365 MHz (Boost 1710 MHz) / ....1750 MHz
Speicher/Preis: ....6GB GDDR6-RAM / derzeit ab 470 Euro

ALTERNATIVE

Die Super-Varianten sind lang ausverkauft, die viel ältere RTX 2060 aber gibt es vereinzelt noch im Handel. Die ähnlich starke AMD-Karte RX 5600 XT kostet über 500 Euro, die stärkere 5700 XT über 700 Euro. Vor vier Monaten kosteten beide nur die Hälfte.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....MSI MAG B460 Torpedo
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/Intel 1200 (B460)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 3.0 x16, ...2x PCIe 3.0 x1, 2xM.2 PCIe 3.0 / 100 Euro

ALTERNATIVE

Auch günstigere Mainboards haben keine größeren Nachteile – zum Übertakten ist aber bei Intel neben einer K-CPU auch ein Mainboard wie das MSI Z490-A Pro (160 Euro) nötig. AMD-Käufer nehmen als solides Modell für 100 Euro das ASRock B550 Phantom Gaming 4, mit Übertakter-Ambitionen zum Beispiel das MSI X570-A Pro (140 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: ....Patriot Viper 4 Blackout
Kapazität/Standard:........ 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis:...................CL16-18-18 / 70 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... ADATA XPG SX8200 Pro (M.2) / ....Toshiba P300 Desktop PC
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD:..................... 115 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ....Sharkoon RGB LIT 200, ... 2 RGB-Lüfter vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 35,0 cm ....CPU-Kühlerhöhe bis 15,7 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler/Preis: ....Scythe Kotetsu Mark II ....(15,4cm hoch), 35 Euro
Netzteil/Preis:.............. Enermax MarbleBron 550W ....(teilmodular), 70 Euro

Sollte sich die ein oder andere Grafikkarte zum Kauf ergeben, aber ein wenig zu teuer für das Gesamtbudget sein, könntet ihr bei der CPU auch zunächst nur einen 6-Kerner nehmen und als SSD ein Modell für SATA einbauen. Auch beim Mainboard und Gehäuse geht es etwas günstiger.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.215 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 5800X
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
Preis: .... 450 Euro

ALTERNATIVE

In Spielen kaum langsamer ist der Ryzen 5 5600X für 350 Euro, allerdings hat er nur 6 Kerne (12 Threads). Bei Intel sind die Core i7-Modelle der 10700er-Serie zwar langsamer als die beiden Ryzen-CPUs, kosten aber auch nur ab 280 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Zotac Gaming GeForce .... RTX 3070 Twin Edge OC White
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1500 MHz (Boost 1755 MHz) / .... 448 GBps
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / ab 850 Euro

ALTERNATIVE

Die für einen High-End-PC eher angemessenere RTX 3080 war zum Redaktionsschluss nirgends regulär lieferbar und kostete bei eBay über 1000 Euro. Auch die RTX 3070 ist selten, aber immerhin teils ab 800 Euro zu finden – der Releasepreis (Oktober 2020) lag bei 500 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance RGB Pro
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 160 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... PNY XLR8 CS3030 (M.2) / .... Toshiba DT01ACA
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: .... 125 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Corsair 4000D Airflow, ... 2x120mm-Lüfter vorinstalliert, ... Grafikkarten bis 36,0 cm, ... CPU-Kühler bis 17 cm Höhe, Preis: 95 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... MSI MAG CoreLiquid 240R, ... (All-in-One-Wasserkühler, RGB), 95 Euro
Netzteil/Preis: .... Corsair RM Series RM650 .... (vollmodular), Preis: 100 Euro

Für die pure Gaming-Power ohne Übertaktungsambitionen kann man CPU, Grafikkarte und RAM auch mit deutlich günstigeren Komponenten verbinden sowie bei der SSD und der Festplatte mit weniger Speicherplatz auskommen, ebenso muss es freilich kein RGB-RAM sein. Über 400 Euro Ersparnis können so drin sein.



MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte X570 Aorus Ultra
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 4.0 x16, ... 2x PCIe 4.0 x1, 3x M.2 (PCIe 4.0) / 270 Euro

ALTERNATIVE

Will man nicht übertakten, dann reicht auch eine Hauptplatine für 100 Euro völlig aus. Je teurer, desto bessere Optionen und Ausstattungsdetails wie mehr M.2-Slots oder RGB-Anschlüsse gibt es. Ein Intel-Tipp für Übertakter wäre beispielsweise das Asus ROG Strix Z490-F Gaming (250 Euro).

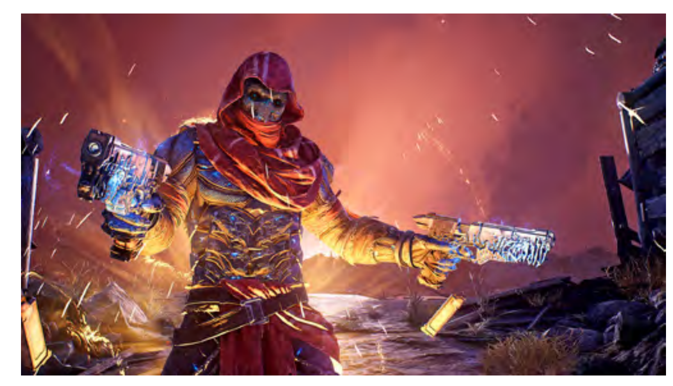
Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Seit vielen Wochen kann die Nachfrage bei Grafikkarten von den Herstellern nicht mehr bedient werden, so dass Grafikkarten für Gaming-PCs durch die Bank weg so gut wie ausverkauft sind. Da, wo man sie bekommen kann, sind sie vergleichsweise teuer. Wir haben daher für unsere PCs zwei Endpreise: einen ohne Grafikkarte und einen mit der jeweils vorgeschlagenen Grafikkarte (Stand 02.Februar 2021).

Im nächsten Heft

Vorschau

Outriders



Der People-Can-Fly-Shooter ist mittlerweile auf den 01. April verschoben, wir hoffen auf ein paar neue Infos im nächsten Monat.

Test

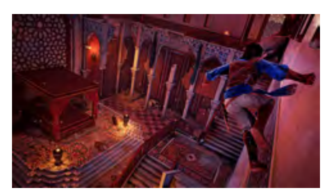
Little Nightm. 2



Für die Vorschau in dieser Ausgabe begutachteten wir das Grusel-Abenteuer bereits ausgiebig, im nächsten Heft folgt dann der Test.

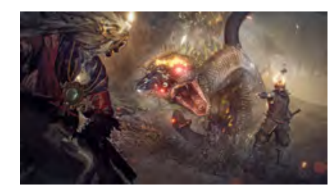
Vorschau

Prince of Persia: The Sands of Time Remake | Wir rechnen mit letzten Infos vor dem Test.



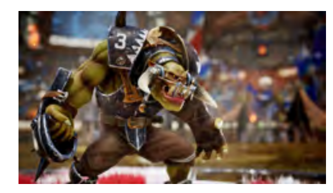
Test

Nioh 2 | Für den Test in dieser Ausgabe hat es knapp nicht gereicht – das holen wir nach!



Vorschau

Blood Bowl 3 | Teil 3 des Warhammer-Football soll im 1. Quartal erscheinen – Zeit für Infos!



Vorschau

Stronghold: Warlords | Wir haben Last-Minute-Infos oder den Test zur Strategie-Fortsetzung.



PC Games 04/21 erscheint am 17. März!

Vorab-Infos ab 13. März auf www.pcgames.de!



marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Alexander Bernhardt, Andreas Bertits, Olaf Bleich, André Linken, Yannik Cunha, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Christian Schmid, Sönke Siemens, Christian Volynskij, Stefan Wilhelm
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Electronic Arts / Capcom

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH,
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg,
Tel.: +49 40 468 567-100,
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

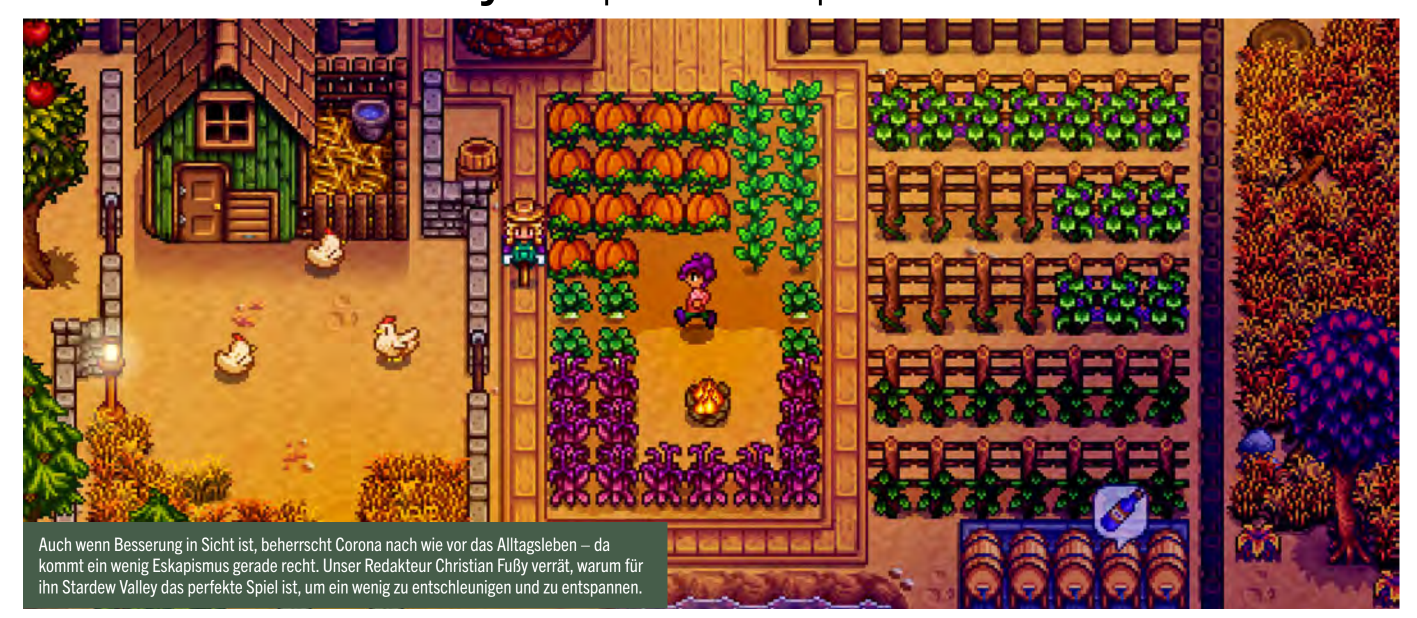
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER’S WORLD

EXTENDED 03/21

KOLUMNE Seite 100

Warum Stardew Valley das perfekte Spiel für den Lockdown ist



Auch wenn Besserung in Sicht ist, beherrscht Corona nach wie vor das Alltagsleben – da kommt ein wenig Eskapismus gerade recht. Unser Redakteur Christian Fußy verrät, warum für ihn Stardew Valley das perfekte Spiel ist, um ein wenig zu entschleunigen und zu entspannen.



KOLUMNE Seite 104

Sehnsucht nach **Guybrush**

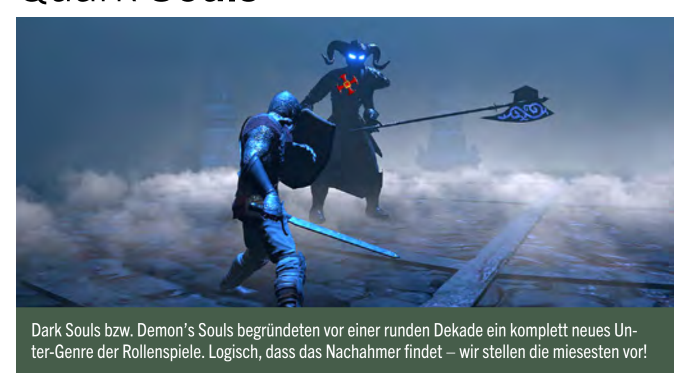


Monkey Island feierte Ende letzten Jahres seinen runden Geburtstag, und unsere Vollversion in der letzten Ausgabe fand großen Gefallen. Es wird also Zeit für einen neuen Teil – findet zumindest Felix!



SPECIAL Seite 106

Quark **Souls**



Dark Souls bzw. Demon's Souls begründeten vor einer runden Dekade ein komplett neues Unter-Genre der Rollenspiele. Logisch, dass das Nachahmer findet – wir stellen die miesesten vor!

KOLUMNE Seite 110

Zweite Chance für **Bioware**



Anthem und auch Mass Effect: Andromeda nagten am Ruf des kultigen Studios Bioware. Unser Autor Olaf Bleich ergründet, ob und warum man den Entwicklern als Spieler noch eine Chance geben sollte.

REPORT Seite 112

Storytelling in Videospielen



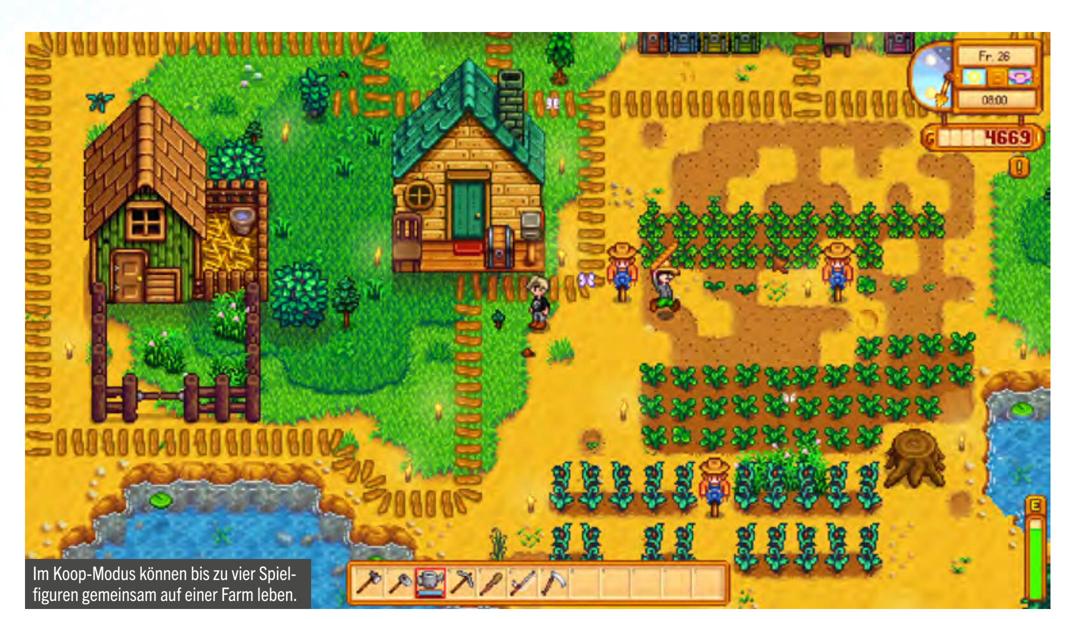
Viele Spiele erzählen eine Geschichte, ohne uns die Inhalte klassisch per Text und Sprachausgabe vorzukauen – wir widmen uns mehreren Beispielen dieser anderen Art des Storytellings.

KOLUMNE

Stardew Valley ist das perfekte Spiel für den Corona-Lockdown

Redakteur Christian Fußy liebt Stardew Valley. Und findet im Lockdown stetig neue Gründe, es noch mehr zu lieben. Vielleicht auch, weil das Spiel einige vortreffliche Weisheiten enthält, die uns in der aktuellen Situation helfen können, uns selbst nicht zu verlieren.

Von: Christian Fußy



Im Koop-Modus können bis zu vier Spielfiguren gemeinsam auf einer Farm leben.

Stardew Valley ist für mich im Corona-Lockdown so etwas wie ein digitaler Urlaubsort geworden, den ich alleine oder zusammen mit meinen Freunden zur Entspannung besuchen kann. Ich habe mich dazu entschlossen, diesen Text zu schreiben, weil ich einerseits meine Dankbarkeit für dieses wunderbare, eigenartige Stück Popkultur zum Ausdruck bringen möchte und andererseits hoffe, vielleicht die eine oder andere Person damit zu inspirieren, dem Spiel und seiner meditativen Wirkung eine Chance zu geben.

Im Folgenden versuche ich zu erklären, was genau die Anziehungskraft von Stardew Valley ausmacht und warum das Spiel so ein fantastisches Antidot zu unserer gegenwärtigen, oft hoffnungslos erscheinenden Situation darstellt. Doch dafür müssen wir erst einmal eine Reise in Vergangenheit unternehmen …

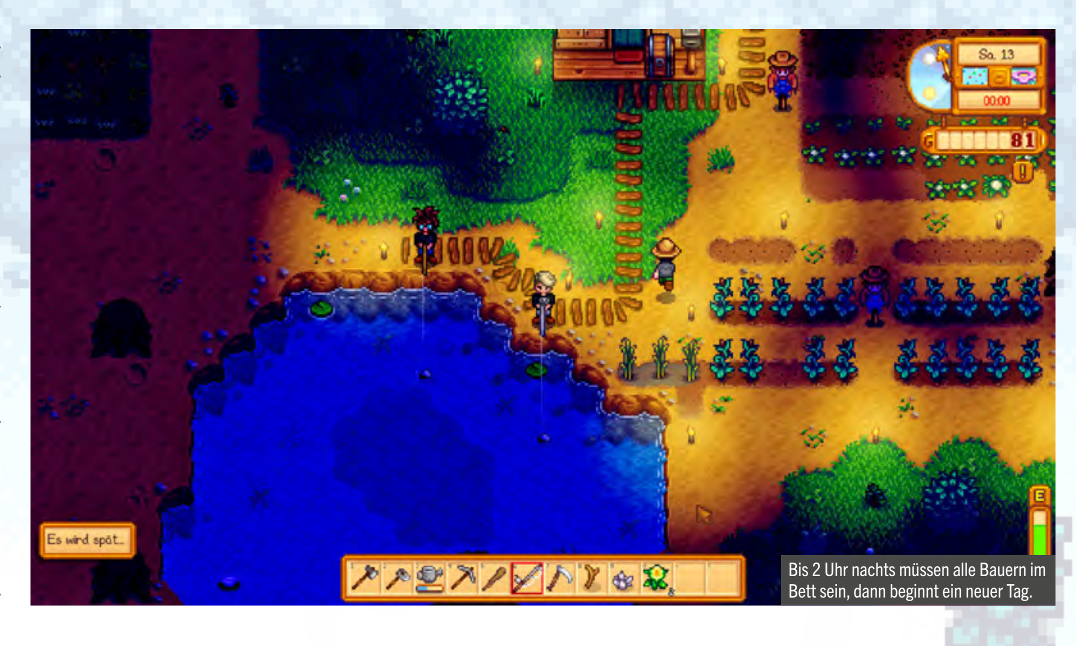
Simplere Zeiten

Älteren Semestern dürfte es schwerfallen, bei einem Blick auf Stardew Valley nicht sofort an Yasuhiro Wadas Harvest Moon für das Super Nintendo zu denken. Die Landwirtschaftssimulation von 2016 ist eindeutig von dem Klassiker inspiriert und borgt sich neben

der zentralen Prämisse, nach der wir als frischgebackener Farmer den heruntergekommenen Bauernhof eines Verwandten übernehmen, auch die warme Farbpalette und die Möglichkeit, mit den Singles aus dem nahegelegenen titelgebenden Dorf anzubandeln. Wie in den neueren Ablegern von Harvest Moon haben wir in Stardew Valley die Wahl, entweder als Bäuerin oder Bauer loszuziehen. Ansonsten scheint aber vor allem das kultige Originalspiel Vorlage für Entwickler Eric Barone alias Concerned Ape gewesen zu sein.

Von Sekunde Eins an weckt Stardew Valley also Erinnerungen an alte Zeiten. Auch ich fühlte mich durch Setting und die an Spiele der 16-Bit-Ära angelehnte Optik beim ersten Spielen direkt in die Welt von Harvest Moon zurückversetzt. Doch ich bin mir sicher, dass die kunterbunte Welt des Sternentautals auch bei vielen, die den 20 Jahre älteren Titel nicht erlebt haben, nostalgische Gefühle hervorruft. Durch die Folgen der Corona-Pandemie fühlen wir uns häufig eingesperrt, unbefriedigt, frustriert und machtlos und sehnen uns daher umso stärker nach der vermeintlich simpleren Vergangenheit, in der wir unsere eigene Situation noch stärker unter Kontrolle hatten. Diese romantisierte Vision der Vergangenheit bietet die Grundlage für Stardew Valley.

Die Welt von Stardew Valley ist konzipiert als perfekter Zufluchtsort vor den negativen Aspekten des modernen Lebens. Unsere Hauptfigur beginnt das Spiel als Callcenter-Arbeitsdrohne in einer von vielen identischen Waben in einem Großraumbüro. Aufgrund eines Burnouts nicht mehr in der Lage, ihren Beruf auszuüben, ergreift sie die Chance, aufs Land zu ziehen und einen Neuanfang auf der verwahrlosten Farm des Großvaters zu starten. In der simplen Hofarbeit findet sie die Selbstbestimmung, die ihr in den letzten Jahren ihres Lebens gefehlt hat.



Bis 2 Uhr nachts müssen alle Bauern im Bett sein, dann beginnt ein neuer Tag.

Jeden Tag ein bisschen besser

Dieses Motiv der Selbstverwirklichung bzw. Selbstverbesserung zieht sich durch alle Aspekte von Stardew Valley. Die RPG-Elemente sorgen dafür, dass wir uns stetig in dem weiterentwickeln, was wir tun. Wurde eine gewisse Stufe erreicht, bekommen wir dann die Wahl, uns noch weiter zu spezialisieren und einzigartige Boni freizuschalten. Alle paar Tage erhalten wir zudem Spezial-Aufträge von Dorfbewohnern, die bestimmte Mineralien, Früchte, Blumen oder Fische benötigen und diese für erhöhte Preise erwerben wollen. Das hilft dabei, sich kurzfristige Ziele zu setzen und motiviert dazu, andere Bereiche der Karte zu erkunden und sich mit verschiedenen Formen der Rohstoffgewinnung auseinanderzusetzen.

Nicht nur das Gameplay, auch die Figurenzeichnung der NPCs forciert den Gedanken, dass sinnstiftende Arbeit und Selbstverbesserung uns helfen, unser Glück zu finden und die Seele zu reinigen. Wer möchte, kann Bekanntschaften, Freundschaften und Romanzen zu den Bewohnern des Sterntautals aufbauen. Je mehr uns ein Charakter vertraut, desto mehr gibt er dann von sich preis. In Zwischensequenzen erfahren wir, welche Träume und Pläne diese Figur für ihr Leben hat.

Da gibt es zum Beispiel den Autor Elliot, der in einer Hütte am Strand wohnt und Inspiration in der Natur sucht. Wir können ihm Denkanstöße zu seinen Romanen geben und ihm dabei helfen, seine Schreibblockaden zu überwinden. Dann wäre da noch Haley, die von


Auf Festen könnt ihr mit Freunden verschiedenen Aktivitäten nachgehen und Dorfbewohner kennenlernen.

Ziel- und Perspektivlosigkeit geplagt wird und ihre Angst hinter arroganten Kommentaren und Spott zu verstecken versucht. Sie entdeckt in ihrer Geschichte, wo ihre Leidenschaft liegt und wandelt sich zu einer hilfsbereiten und lebenslustigen Person. Shane, der in einem für ihn unbefriedigenden Job als Kassierer bei Stardew Valleys Version von Wal-Mart feststeckt, ertränkt seine Sorgen hingegen in Alkohol, hat seine Träume aus den Augen verloren und versinkt zunehmend in Depressionen. Seine Reise führt dazu, dass er sich professionelle Hilfe sucht, die wahren Quellen seiner Unzufriedenheit erkennt und lernt, besser mit seinen Dämonen umzugehen.



Jede Figur in Stardew Valley hat ihren individuellen Tagesablauf, spezielle Vorlieben und Events.

Die Beziehungen in Stardew Valley sind nicht nur putzig anzuschauen, sondern enthalten auch schöne kleine Einzelgeschichten, in denen die Figuren etwas über sich selbst lernen. Manchmal werden auch wir in Dialogen angehalten, über unsere Situation nachzudenken. Auf Fragen wie „Warum bist du hergezogen?" oder „Macht dir die Arbeit Spaß?" haben wir mehrere Antwortmöglichkeiten, die zwar keine Konsequenzen für den Spielverlauf haben; allerdings unterstreichen sie auf dezente Weise erneut die zentralen Themen des Spiels.

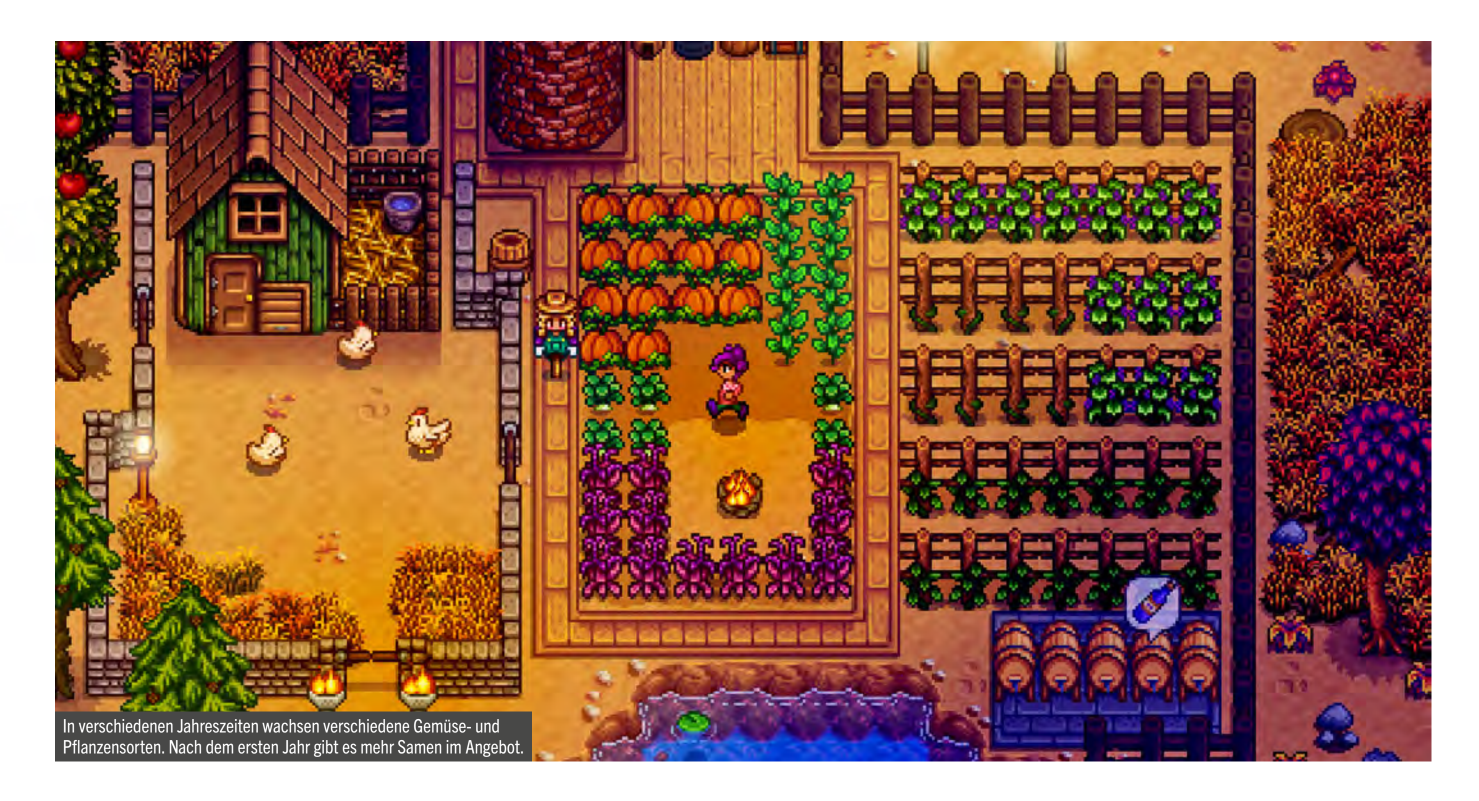
Im Lockdown sind wir zwangsläufig öfter mit uns selbst allein. Wenn draußen die ganze Welt auf Pause zu stehen scheint, gibt uns das Zeit zu reflektieren, wo man steht und wo man hinwill. Für viele Menschen – so auch für mich – sind diese Gedanken oft nicht nur neutral oder positiv konnotiert, sondern häufig auch furchteinflößend und lähmend. Stardew Valley zeigt uns eine Welt, in der wir uns und die Situation unserer Mitmenschen jeden Tag ein bisschen verbessern. Auch hier brauchen die Figuren Zeit herauszufinden, was sie im Leben anfangen wollen. Manchmal führt der Weg zum Glück über Umwege, die wir am liebsten nicht eingeschlagen hätten und häufig fühlen wir uns, als ob wir in einem Trott feststecken, der sich anfühlt wie Beton an unseren Füßen. In Stardew Valley wird argumentiert, dass Routine ein unvermeidbarer Teil des Lebens ist, den wir mit Willenskraft zu unserem Vorteil nutzen können und dass jeder noch so unbedeutend erscheinende Tag sich lohnen kann, wenn man sich auch nur ein kleines bisschen weiterentwickelt.

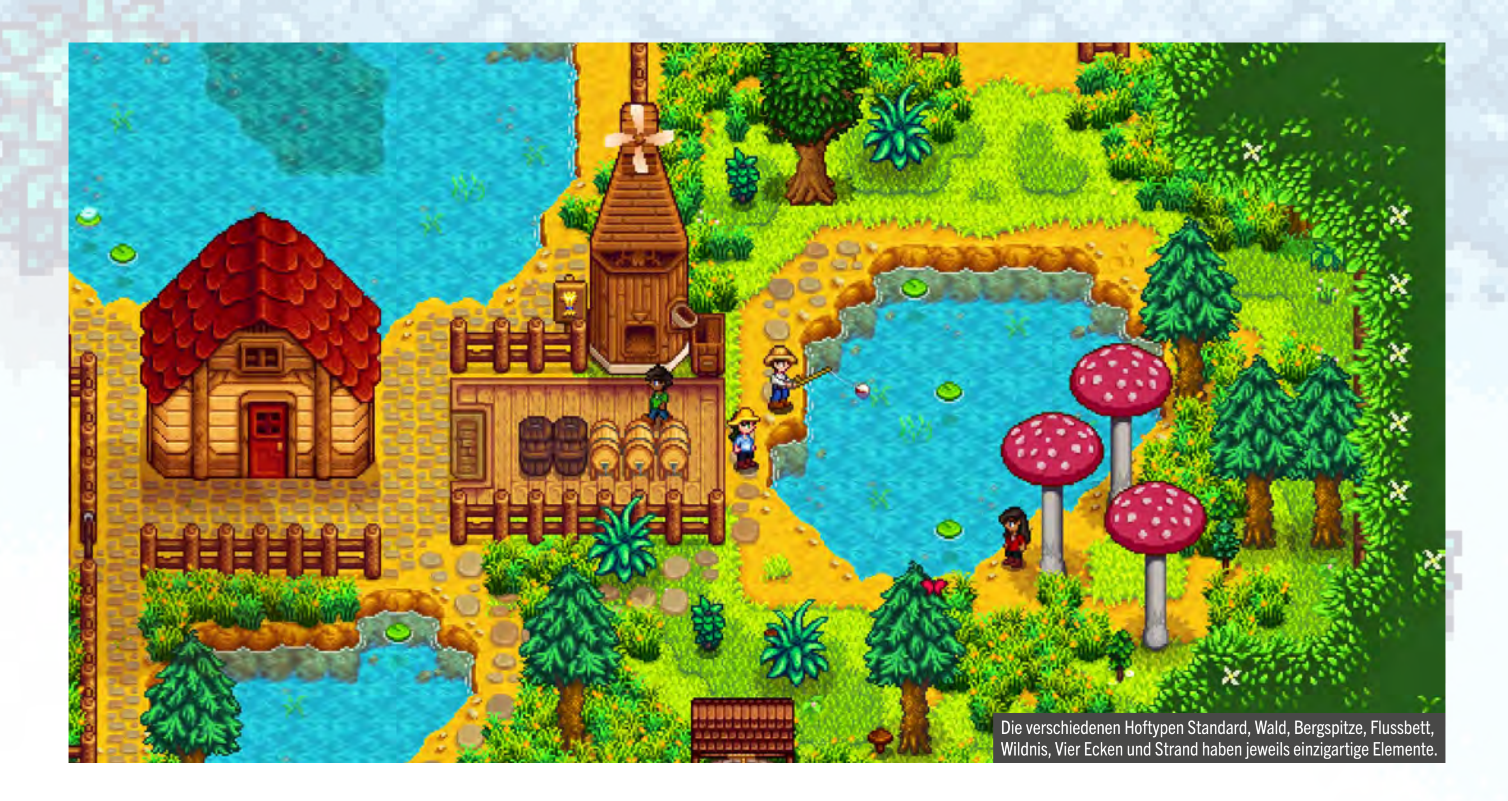
Eine Welt, die sich weiterentwickelt

Stetig weiterentwickelt wurde in den letzten fünf Jahren auch Stardew Valley selbst. Entwickler Eric Barone erweitert das Spiel regelmäßig mit Zusatzinhalten, kleinen Verbesserungen und vorgeschlagenen Anpassungen aus der Fangemeinde. Diese Updates reichen von Details wie „Enten können jetzt schwimmen" über neue Frisuren und Klamotten bis hin zu unterschiedlichen Bauernhof-Formen, komplett neuen Arealen, Monstern und Figuren. Erst kürzlich wurde mit Update 1.5 eine der größten Erweiterungen in der Geschichte des Spiels veröffentlicht. Diese anhaltende Bestandspflege trägt wohl entscheidend dazu bei, dass das Stardew Valley auch lange nach seiner Erstveröffentlichung noch Rekordzahlen an aktiven Spielern verzeichnet.

Neben den offiziellen Updates stehen für Stadew Valley zudem tausende Mods bereit, mit denen ihr eure Spielerfahrung noch weiter individualisieren könnt. Neben Quality-of-Life-Updates, optischen Veränderungen und Balancing-Optionen bringen manche Mods auch neue Spielelemente wie einen fahrbaren Traktor, neue NPCs oder Farmtiere mit sich.

Wer von den ganzen Möglichkeiten und immer neuen Spielinhalten hingegen überfordert ist


In verschiedenen Jahreszeiten wachsen verschiedene Gemüse- und Pflanzensorten. Nach dem ersten Jahr gibt es mehr Samen im Angebot.



Die verschiedenen Hoftypen Standard, Wald, Bergspitze, Flussbett, Wildnis, Vier Ecken und Strand haben jeweils einzigartige Elemente.

oder Angst hat, versteckte Features oder Achievements zu übersehen, der kann auf das umfangreiche, vom Entwickler unterstützte Wiki zum Spiel zurückgreifen und findet darin genaue Beschreibungen zu allen Objekten, Charakteren, Events und Herausforderungen. Das Wiki gibt es neben vielen anderen Sprachen auch auf Deutsch. Sowohl das Hauptspiel als auch Mods und Wiki werden permanent aktualisiert, was Stardew Valley wohl zum lebendigsten Ort macht, den ihr derzeit besuchen könnt.

Kuhstall statt Zoom-Call

Ein Feature, das bei Release noch nicht im Spiel war, für mich mittlerweile aber definitiv unverzichtbar ist, ist die Möglichkeit, eine Farm maximal zu viert im Koop-Modus zu betreiben. Wenn wir frei nach Quentin Tarantino den Western Rio Bravo als „Hangout-Movie“ klassifizieren, weil wir die meiste Zeit einfach mit den Figuren rumhängen, so würde ich Stardew Valley als ein „Hangout-Game“ beschreiben. Durch die Endlosspiel-Natur und die wunderschöne Grafik lädt Stardew Valley dazu ein, die Seele baumeln und sich Zeit zu lassen. Und mit den richtigen Leuten überträgt sich dieser Vibe auch optimal auf den Multiplayermodus.

Statt immer nur über irgendein Videochat-Programm zu quatschen, haben zahlreiche Leute während der Corona-Pandemie auch das Zocken für sich entdeckt. Vor allem Spiele wie Phasmophobia und Among Us, die in ihrem Gamedesign auf Kommunikation setzen und somit eine starke soziale Komponente aufweisen, erfreuen sich im Lockdown extremer Beliebtheit. Und obwohl man in Stardew Valleys Online-Koop-Modus theoretisch auch einfach stumm und ohne viel Rücksicht aufeinander nebeneinander her arbeiten kann, entfaltet sich dabei ein unglaublich starkes Gefühl der Verbundenheit.

Unsere Spielfiguren begegnen sich beim täglichen Gang zum Supermarkt, laufen sich zufällig in der Natur über den Weg oder beackern gemeinsam dasselbe Stück Farmland. Wir nehmen alle zusammen regelmäßig an den Veranstaltungen teil, die an bestimmten Kalendertagen am Dorfplatz, im Wald, am Strand oder vor dem Gemeindezentrum abgehalten werden. Und wenn wir möchten, können wir gemeinsam einen Angelausflug machen, die örtliche Höhle erkunden oder unseren Hof optimieren, indem wir uns auf verschiedene Spezialgebiete konzentrieren und uns die Arbeit sinnvoll aufteilen.

Stardew Valley ist auch deshalb ein großartiges Spiel, weil das eigentliche Spielen dabei leicht in den Hintergrund rücken kann. Die Hofarbeit bietet genügend Aufgaben, die sich täglich wiederholen und nicht unsere ungeteilte Aufmerksamkeit erfordern. Wir können also in Ruhe unserer Routine nachgehen und uns dabei über Gott und die Welt unterhalten. Dadurch, dass Stardew Valley in erster Linie nicht auf kompetitives Spiel ausgelegt ist und keine blitzschnellen Reflexe erfordert, sondern Exploration und Gestaltung im Mittelpunkt stehen, eignet es sich auch ganz hervorragend für Menschen, die wenig Gaming-Affinität oder -Erfahrung aufweisen.

Für mich zumindest war die erneute Rückkehr ins Sternentautal zum jüngsten Update eine Offenbarung, die ich so ziemlich allen empfehlen kann. Falls ihr allein oder in der Gruppe einen Ausflug in eine Welt unternehmen wollt, die nicht Gefahr läuft, jeden Tag näher an den Abgrund zu rücken und in nihilistischem Chaos zu versinken, seid ihr mit Stardew Valley auf jeden Fall bestens beraten. ❑



Auf Events wie dem Nachtmarkt könnt ihr ein Mal im Jahr besonders seltene Gegenstände erwerben.



KOLUMNE

Sehnsucht nach Guybrush: **Es ist Zeit für ein neues Monkey Island!**

Lucasfilm Games ist (als Marke) zurück, die ersten Projekte sind in Arbeit. Doch Felix reicht das nicht: Er wünscht sich ein Wiedersehen mit seinem Lieblingspiraten.

Von: Felix Schütz

Spielosaurus, so haben mich die Kollegen früher häufig genannt. War vermutlich nicht als Kompliment gemeint, doch das kümmerte mich nicht. Mit meiner Liebe zu Retro-Games und verloren geglaubten Klassikern bin ich schließlich nicht allein. Als Beweis braucht man sich nur mal den Erfolg der unzähligen Remakes, Reboots und Neuauflagen der letzten Jahre anschauen. Auch darum habe ich die Rückkehr von Lucasfilm Games – wenn auch nur als Lizenzgeber und nicht als Entwicklerstudio – mit lachendem und weinendem Auge verfolgt: Ubisoft arbeitet neuerdings an einem Star-Wars-Projekt, Bethesda und Machine Games versuchen sich dafür an Indiana Jones. Keine Frage, das klingt spitze! Doch ich denke bei Lucas Arts eben nicht nur an die großen Filmlizenzen, sondern auch an die kreativen Eigenkreationen, die in den 90er-Jahren bei der Kultschmiede entstanden sind. Day of the Tentacle, Grim Fandango, The Dig, selbst das hoffnungslos veraltete Outlaws – eine Schachtel mit Lucas-Arts-Logo bekam bei mir automatisch einen Ehrenplatz im PC-Regal. Wo der Goldjunge drauf war, steckte meist etwas Besonderes drin. Doch keinen Spieleschatz habe ich damals so gehütet wie das kultige Monkey Island.

Nur die ersten drei Teile, versteht sich. Die waren *fantastisch*. Der Erstling The Secret of Monkey Island (1990) trägt sicher einige Schuld daran, dass ich nix Gescheites gelernt habe und stattdessen Texte wie diesen verfasse. Die Schachtel von Teil 2 steht sogar heute noch an meinem Ar-

Mit The Secret of Monkey Island (1990) kam die kultige Adventure-Serie ins Rollen. Das Spiel macht selbst heute noch Spaß!



Möchtegern-Pirat Guybrush machte im Laufe der Reihe einige Veränderungen durch. Sein zeitloser Charme ist geblieben.

beitsplatz, mit Codescheibe und allem. Am dritten Teil The Curse of Monkey Island scheiden sich die Geister, nicht jeder Fan mochte das Spiel, andere dagegen liebten es. Ich selbst finde es zwar brillant, doch es kam eben nie ganz an den Ruhm der ersten beiden Teile ran, die noch aus der Feder von Ron Gilbert, Tim Schafer und Dave Grossman stammten. Was mich nun zu meiner klitzekleinen Bitte führt – Lucasfilm Games und Disney, falls ihr das hier lest: Bringt Guybrush Threepwood zurück!

Fragt doch mal den Ron?

Ein abwegiger Gedanke? Finde ich nicht! Schließlich gibt es schon ein gutes Konzept: Kein Geringerer als Ron Gilbert könnte ein Monkey Island entwickeln, das wieder an den zweiten Teil anknüpft. An The Curse of Monkey Island war Gilbert nämlich nicht beteiligt. Das fertige Spiel mochte er zwar, doch es war für ihn nie das „richtige" Monkey Island 3, so wie es ihm vorschwebte. Das hat er mir übrigens selbst erzählt: Vor ein paar Jahren war Gilbert bei uns in der Redaktion zu Besuch, er stellte mir damals sein neues Adventure Thimbleweed Park vor. Mit dem Kickstarter-Projekt wollte Gilbert ein Retro-Abenteuer im Geiste von Maniac Mansion erschaffen – und später zeigte sich, dass ihm das trotz einiger Schnitzer auch gut gelungen war. Nach dem Probespiel zerrte ich Gilbert, der an diesem Tag ungewohnt heiter war, ins Studio für ein kleines Interview. Es dauerte nicht lange, bis wir auf Monkey Island zu sprechen kamen und schließlich folgte die Frage, die er sicher schon tausend Mal gehört hatte: Ob Gilbert sich vorstellen könnte, auf die Affeninsel zurückzukehren? Schließlich hatte er mit Thimbleweed Park gerade erst seine Liebe zu Retro-Adventures wiederentdeckt.

Ich hatte damals mit einer knappen, ausweichenden Antwort gerechnet. Viele Entwickler reden nämlich nicht gern über alten Kram, weil sie viel lieber ihr neues Spiel promoten wollten. Doch Gilbert überraschte mich: Er sagte, dass er durchaus Lust hätte, ein neues Monkey Island zu entwickeln. Am liebsten ein Retro-Adventure im Pixellook, eben wie damals, als Affen noch dreiköpfig und Aktionsverben cool waren. Gilbert beschreibt seine Idee so: „Stell dir vor, du würdest eine Schublade öffnen und ein paar verstaubte Disketten darin finden, auf die jemand 'Rons Monkey Island 3' gekritzelt hat." Dabei erklärte er mir auch, dass seine Geschichte an das umstrittene Ende von Monkey Island 2 anknüpfen sollte. Woran es bislang scheiterte? An den Markenrechten, denn die liegen bei Disney.

Das „wahre" Monkey Island 3

Nun ist ein pixeliges Retro-Adventure erst mal nix Ungewöhnliches. Studios wie Wadjet Eye Games verdienen damit schon lange ihr Geld, Spiele wie Unavowed, Technobabylon oder Shardlight finden zuverlässig ihre Fans. Auch Thimbleweed Park hat sich gut verkauft und Double Fine machte mit seinem (erstaunlich mittelmäßigen) Broken Age Crowdfunding für Videospiele salonfähig. Irgendwas muss also dran sein. Und das finanzielle Risiko wäre gering. Gute Point&Click-Adventures wachsen zwar nicht auf Bäumen, verschlingen aber auch längst nicht so viel Kohle wie eine AAA-Produktion von einem riesigen Studio. Die Entwicklerteams sind kleiner, die Projekte berechenbarer, die Hürden geringer als bei einem Open-World-Blockbuster mit Raytracing-Optik und hundert Stunden Spielzeit. Ein Monkey Island 3 könnte darum in verhältnismäßig kleiner Runde in einem halbwegs realistischen Zeitrahmen entstehen. Natürlich würde man mit so einem Spiel wohl keine Milliarden scheffeln, auch ein Guybrush kann nicht hexen. Aber das müsste er auch gar nicht. Schließlich sind Verkaufszahlen nicht die einzige Art, Erfolg zu messen.

Wenn es Disney also ernst damit ist, der Marke Lucasfilm Games neues Leben einzuhauchen, sollte man nicht bei Star Wars und Indiana Jones aufhören. Es gibt heute so viele Formate, Plattformen und Vertriebswege, die schon zigfach bewiesen haben, dass man es auch mit kleineren Budgets weit bringen kann. Spiele, die überraschen, die alte Fans zurückgewinnen – und die damit das Vertrauen in ein Lucasfilm Games stärken, das früher mal für mehr stand als nur für Lichtschwert und Lederpeitsche.

Darum sage ich: Jetzt ist die richtige Zeit, um Monkey Island zurückzubringen. Und mir würde keine charmantere Art einfallen, als Gilberts Konzept von einem eigenen Monkey Island 3. Also bitte, gebt dem Mann ein Budget! Wenn er überhaupt noch Lust darauf hat, versteht sich, unser Gespräch zu dem Thema ist ja schon wieder ein paar Jahre her. Und ob er ans Telefon geht, ist fraglich: Während ich diese Zeilen schreibe, ist Gilbert noch damit beschäftigt, das Colosseum in Lego nachzubauen. Das dauert. Aber vielleicht hat er danach ja mal wieder Lust auf was anderes. Etwas mit Piraten, zum Beispiel. Nur so eine Idee. ❑

Monkey Island 2: LeChuck's Revenger (1991) gilt unter vielen Fans als bester Teil der Reihe.

Obwohl Ron Gilbert nicht mehr an der Entwicklung beteiligt war, wurde The Curse of Monkey Island (1997) ein exzellentes Comic-Adventure.



Mit Thimbleweed Park (2017) kehrte Monkey-Island-Urvater Ron Gilbert ins Adventure-Genre zurück.



Quark Souls:

Die absolut schlimmsten Souls-Likes im Steam-Store

Langsam aber sicher ist es realistisch anzunehmen, dass einige unserer Leser nach der dramatischen Weihnachts-Dürre eine PS5 ihr Eigen nennen und damit auch in den Genuss des Remakes von Demon's Souls kommen. Wer immer noch auf Sonys Wunderbox wartet, überbrückt die Durststrecke in der Gewissheit, dass es immer schlimmer kommen könnte: Ihr könntet gezwungen sein, die folgenden Souls-Likes zu spielen.

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller

Ihr habt immer noch keine PS5 geschossen? Der Genuss des grandiosen Remakes von Demon's Souls bleibt euch verwehrt? Dann tröstet euch doch mit einem Souls-Like über die Wartezeit hinweg! Der Begriff des „Souls-Like" beschreibt Spiele, die sich ein großes Stück des schmackhaften Dark-Souls-Kuchens abschneiden und daraus ein köstliches neues Gericht zaubern wollen. Titel wie The Surge 2, Remnant: From the Ashes und Let it Die tragen ihre Inspiration stolz zutage und schaffen es trotzdem, ihre eigene Note in den Mix zu geben. Das Internet ist voller Lob für gut designte Souls-Likes – darum sind wir allerdings nicht hier. In diesem kleinen aber fiesen Artikel stellen wir euch die schlimmsten Souls-Likes vor, die ihr derzeit auf dem Markt finden könnt. Immerhin wird die Wartezeit ein wenig kürzer, wenn man sich vor Augen führt, dass „kein Spiel" immer noch besser ist, als eine zynische Souls-Like-Monstrosität. Wir begeben uns deswegen für unsere geneigten Leser in die Untiefen des Steam-Kerkers und zerren die schlechtesten, verbautesten und lustigsten Dark-Souls-Klone ans Tageslicht, die wir finden konnten. Ohne zu viel zu versprechen: Es wird katastrophal. ❏

HENTAI NO HERO

Wir beginnen aus vollem Lauf heraus, mit einer Perle der Unterhaltungsindustrie: In Hentai no Hero spielt ihr eine Heldin, die nicht nur keine Hintergrundgeschichte und keinen Charakter, sondern auch keine funktionale Kleidung besitzt. Eure aufregende Reise durch die Standard-Assets des Unreal-Stores führt euch durch dramatische Umgebungen, wie „Grüne Wiese", „Graue Hügel" und „Grünere Wiese". Der erste Charakter mit dem klangvollen Namen Erectus Bitedefer empfängt euch mit den weisen Worten „Begrüßung, die uns zu mehr als der Aufgabe Iventhal in dieser Zeit." Danach entdeckt ihr voller Freude, dass der Button für „Stechen" gleichzeitig der Button für „Ziel erfassen" ist – perfekt, Souls-Likes sind immerhin für ihren brutalen Schwierigkeitsgrad berühmt. Wer durch das vielversprechende Wort „Hentai" im Spieltitel anzügliche Situationen hofft, wird leider enttäuscht, denn das einzig versaute in diesem Spiel ist die Steuerung. Wer schon immer einen Lastwagen auf Schlittschuhen steuern wollte, wird mit Hentai no Hero definitiv glücklich. Aber hey, immerhin spendiert euch das Spiel eine Lebensleiste, eine Staminaleiste und das auf der Steam-Page angepriesene Feature „Schwert und Schild anlegen". Wir vergeben eine Wertung aus einem von zehn Estus-Flakons.



Keine Landschaft, keine Abwechslung, kein Sinn: Hentai no Hero besitzt immerhin eine Staminaleiste, also muss es ein Souls-Like sein. Spiel des Jahres, tausend Punkte!

DARK SASI

Wem Hentai no Hero nicht genügend Narben auf der eigenen Seele hinterlassen hat, der findet in Dark SASI seinen Meister. Als ganz normaler Gamer hebt der Hauptcharakter hier ein mysteriöses Buch von der Straße auf und wird im Anschluss in ein finsteres Fantasy-Universum geworfen. Stellt euch auf eine Menge wild wiehernder Zombies mit Feuerwehräxten ein. Versucht dreiköpfigen Babys auszuweichen, während euch die Physikengine aus unerfindlichen Gründen nach zwei Schritten quer durch den Raum feuert. Ergötzt euch an Lebensleisten, die wie Geschenkpapier aus einem Laden für Gothic-Zubehör aussehen und schmeißt eure Kopfhörer sowie eure Innenohr in den Müll, nachdem ihr zum ersten Mal die völlig übersteuerte Todesfanfare gehört habt. Unser Favorit ist ein gigantischer Boss mit freiliegendem Gehirn, der mitten im Kampf die Waffen wegsteckt, schrille Schreie ausstößt und einen erstklassigen Breakdance aufs Parkett legt. Nein, wir meinen nicht „die Bewegungen des Bosses sehen albern aus". Wir meinen einen tatsächlichen Breakdance. Manche Spiele sind so schlecht, dass sie wieder gut sind. Dark SASI ist so schlecht, dass ihr noch Jahre später mit einem Zehntausendmeilenblick am Frühstückstisch sitzt und stöhnend vor und zurück wippt. Immerhin funktionieren die Steam-Achievements nicht, sodass ihr nicht an euren alptraumartigen Ausflug in Dark SASI erinnert werdet.



Bitte lächeln! Die verbauten Monstrositäten in Dark SASI stoßen Wiehern und Gänseschnattern aus, während euch Bugs quer durch das Gewölbe feuern.

VICIOUS GAMBLING AGREEMENT

Richtig gelesen, der Titel unseres nächsten Herausforderers lautet frei übersetzt „Bösartige Glücksspielvereinbarung“. Wie man es von einem derartigen Titel erwartet, geht es in dem Spiel hauptsächlich um den Konflikt zwischen Menschen und Orks. Glücksspiel eben. Als steifbeiniger Wikinger kämpft ihr in Vicious Gambling Agreement gegen generische Asset-Store-Feinde. Wer den typischen langsamen, überlegten Dark-Souls-Kampf erwartet, darf sich auf einen ganz besonderen Leckerbissen gefasst machen: Die Orks in Vicious Gambling Agreement pfeifen auf überflüssige Dinge, wie eindeutige Angriffsanimationen und grundlegende Mustererkennung. Stattdessen wird einfach zehnmal pro Sekunde attackiert. Bosse greifen durch ausdrucksstarke Gymnastikbewegungen an, die euch selbst dann aus dem Leben sprengen, wenn ihr euch auf der anderen Seite des Raumes aufhaltet. Gut, dass ihr Bosskämpfe einfach umgehen könnt, indem ihr über eine kniehohe Mauer klettert und winkend am Ober-Ork vorüber joggt. Ab und an trifft euch der Zorn eines verschmähten Bossgegners mit aller Macht, sodass euch dieser bei dem nächsten Versuch dermaßen katastrophale Grafikfehler auf den Schirm zaubert, dass ihr eure aufheulende GPU nur mit Händen und Füßen vor dem ehrenvollen Selbstmord bewahren könnt. Wir verzichten dankend auf ein zweites Playthrough.



Ein fliegender Gegner! Nehmen wir zumindest einfach mal an, es könnte natürlich auch sein, dass die Levelarchitektur nur gerade verschwunden ist. Wundern würde es uns nicht.



Dieses Vieh könnte direkt aus einem Clive-Barker-Film stammen. Da hatte jemand ein richtig gutes Auge für Gegner-Modelle im Asset Store.



Nicht übel: Wer keine Lust auf einen Bosskampf hat, kann in Vicious Gambling Agreement auch einfach über einen Zaun hüpfen und das Ganze umgehen.

GANGSTA WOMAN

Die meisten positiven Steam-Bewertungen für Gangsta Woman beinhalten lediglich zwei Worte: Gangsta Woman. Wir stimmen zu. Jeder, der die verwinkelten Gebiete von Dark Souls leid ist, wird hiermit sehr glücklich werden; Gangsta Woman füllt lediglich gigantische Fußballstadien mit Zombies und verbindet alles durch fadenscheinige Bretter-Brücken. Gangsta Woman zieht den Schwierigkeitsgrad sogar ein wenig an, indem eure Gangster-Tussi ab und zu einfach steif wie ein Brett umfällt. Tot. Warum wissen wir nicht, aber dieses Mysterium spielt in die geheimnisvolle Hintergrundwelt von Gangsta Woman hinein: Warum können Drachen durch Wände fliegen? Warum ist die HDR-Einstellung so hoch, dass eure Augen sich in vertrocknete Fleischklößchen verwandeln, wenn ihr in die Sonne guckt? Und warum sinkt die Framerate ab und zu auf die Schlagzahl eines Diaprojektors aus der Zeit Erich Honeckers? Wer diese Geheimnisse lüften und eine Menge Zeit in Gangsta Woman investieren will, freut sich über die Möglichkeit, das Gesicht seiner Holden während des laufenden Spiels zu verändern. Begrenzungen gibt es bei den Körper-Slidern nicht, sodass ihr auf Wunsch mit einer verunstalteten Fleischpraline durch die menschenleeren Level toben könnt. Wir sind begeistert und schließen und in unserer finalen Bewertung den Steam-Kommentaren an: Gangsta Woman, liebe Leser. Gangsta Woman.



Ihr verspürt den brennenden Drang, durch menschenleere Schutthalden zu rennen, während eure Trulla ab und zu einfach tot umfällt? Gangsta Woman ist das richtige Spiel für euch!

THE FALLEN

Als letztes Spiel auf dieser Liste kommen wir zu einem kleinen Trash-Juwel und dieses Mal meinen wir das Ganze sogar Ernst: The Fallen ist, im Gegenteil zu den anderen Machwerken in dieser Exkursion, völlig umsonst. Ihr spielt einen feigen Ritter, der im Jenseits seine Ehre zurückgewinnen muss, indem er drei Endbosse besiegt. Dabei stehen euch, neben den roboterartig umherstampfenden und völlig hirntoten Feinden eine enorme, gigantische, riesige Menge Bugs im Weg – die allesamt so amüsant sind, das wir nicht selten laut lachen mussten. Das Levelende zu erreichen wird recht schwer, wenn der eigene Ritter wie ein roter Pingpongball hin und her gefeuert wird, nur, weil man die Dreistigkeit besaß, einen Enterhaken zu verwenden. Das Interessante an dem völlig verkorksten Spiel ist jedoch, dass der Spieler von Beginn an merkt, dass hier jemand Mühe und Herzblut hineingesteckt hat. Versteht uns nicht falsch: The Fallen ist qualitativ gesehen grausig. Dafür gibt es aber eine tatsächliche Story, eine Vollvertonung und den Versuch, ein echtes Gameplay auf die Beine zu stellen. Und wenn ihr euch fragt, warum hier alles aussieht, als ob man es auf Knete und Bastelpappe zusammen getackert hätte: Nicht eines der Assets wurde aus dem Unity-Store gekauft. Clevere Leser haben des Rätsels Lösung sicher bereits erraten: Bei The Fallen handelt es sich um eine Übung von College-Studenten aus Ontario in Kanada. Das erklärt zum einen die überschaubare Qualität, denn Qualitätssicherung ist immer noch eine knifflige Angelegenheit – zumindest, bei dem ernst gemeinten Versuch ein funktionierendes Videospiel auf die Beine zu stellen. Zum anderen erklärt dieser Umstand warum wir, trotz des fehlenden Feinschliffs (und Grobschliffs ...) trotzdem Spaß bei der Sache hatten und obendrein nichts dafür bezahlen mussten. Man merkt eben auch im Trash-Bereich, wenn jemand es wirklich versucht, anstatt den Steam-Store lediglich mit billigem Schrott oder Memes zu füllen. Vielleicht hören wir ja demnächst mehr von den Jungs und Mädels aus Ontario. Wir beenden unsere Liste der schlimmsten Souls-Likes also mit einer vorsichtig optimistischen Note.



The Fallen ist kein gutes Spiel. Spaß macht es aber trotzdem, weil sich hier jemand richtig Mühe gegeben hat. Außerdem ist es umsonst – im Gegensatz zu allen anderen Titeln auf dieser Liste.

Zu Dragon Age 4 geistern inzwischen jede Menge Leaks und Informationen durch das Internet. Bioware bestätigte zuletzt, dass unter anderem Tevinter ein Schauplatz des Abenteuers sein werde. (Bild: Electronic Arts)

KOLUMNE

Hat Bioware eine **zweite Chance** verdient?

Bioware steuert auf eine ungewisse Zukunft zu und blickt auf eine alles andere als ruhmreiche jüngere Vergangenheit zurück. Unser Autor Olaf Bleich hinterfragt, ob der Traditionsentwickler noch eine zweite Chance verdient hat.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Tiefgründige Geschichten, unvergessliche Charaktere und gewaltige Welten – so lautet der Slogan auf der offiziellen Website des kanadischen Studios Bioware. So gerne ich an dieser Stelle zustimmend mit dem Kopf nicken würde, so muss ich lediglich zynisch grinsen. Wenn man nämlich auf die letzten Spiele aus dem Hause Bioware schaut, dann trat der einstige Kult-Entwickler seine eigene Philosophie mit Füßen.

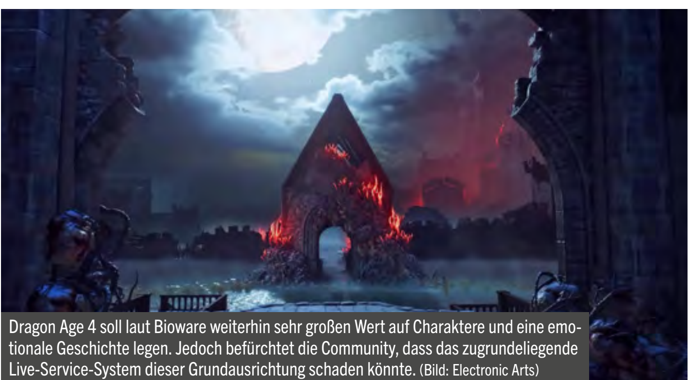
Mass Effect: Andromeda (2017) bot zwar ein ganzes Universum zum Erforschen, war aber spielerisch eintönig und technisch zum Start eine ähnliche Katastrophe wie zuletzt Cyberpunk 2077. Und während ich mich noch an unzählige emotionale Momente der frühen Mass-Effect-Trilogie erinnern kann, habe ich bei Andromeda immer nur eintönige Fließbandmissionen vor meinem inneren Auge.

Doch es kommt noch schlimmer: Anthem. Allein der Name genügt normalerweise, um für allgemeines Gelächter zu sorgen. Der Iron-Man-Shooter stand in krassem Kontrast zu alldem, was Bioware eigentlich auszeichnet. Schlecht durchdacht, uninspiriert, emotionslos und dazu auch noch zum Launch verbuggt – Anthem hat kein Fettnäpfchen ausgelassen.

Aber nachdem wir jetzt klargestellt haben, dass bei Bioware in den letzten Jahren vieles schieflief, blicken wir doch mal in die Zukunft. Dort gibt es nämlich gleich mehrere kleine Hoffnungsschimmer am Horizont. Dragon Age 4, Mass Effect: Legendary Edition und Anthem Next könnten manchen Fehltritt vergangener Tage vergessen machen.

Der fette Name: Dragon Age

Ich weiß auch nicht, ob es nur pure Nostalgie ist oder ob ich einfach die großen Emotionen noch einmal in mir erwecken möchte. Doch sowohl Dragon Age 4 als auch Mass Effect: Legendary Edition sind zwei gute Gründe für mich, Bioware zumin-



Dragon Age 4 soll laut Bioware weiterhin sehr großen Wert auf Charaktere und eine emotionale Geschichte legen. Jedoch befürchtet die Community, dass das zugrundeliegende Live-Service-System dieser Grundausrichtung schaden könnte. (Bild: Electronic Arts)



Der zweite Teil der ursprünglichen Mass-Effect-Trilogie gilt unter Fans als der beste Ableger der Serie. Mit der Legendary Edition dürfen alte Anhänger ein Wiedersehen mit ihren Helden feiern. (Bild: Electronic Arts)



Schönere Grafik, gewohnte Spielerbarkeit: Mass Effect: Legendary Edition wird kein vollständiges Remake. Stattdessen gibt es ein Technik-Update für die ersten drei Teile mitsamt DLC-Inhalten. (Bild: Electronic Arts)



Der vorläufige Tiefpunkt: Nicht nur, dass Mass Effect: Andromeda in puncto Gameplay und Atmosphäre nicht mit den früheren Serienteilen mithalten konnte, es war zum Start auch technisch eine absolute Katastrophe. (Bild: Electronic Arts)

dest wieder die Hand zu reichen. Für Dragon Age 4 bestätigte das Studio zuletzt Tevinter als Setting. Das interessiert mich enorm. Die magische Region im Norden Thedas sieht in den ersten Trailern spannend und atmosphärisch aus; glühende Lichter und schwebende Bauten machen mich neugierig auf die Hintergründe. Auch bin ich gespannt, wie Bioware die Rolle des Helden in Dragon Age 4 lösen wird: Gerüchteweise wird es ja diesmal keinen „Auserwählten“ geben, sondern einen Recken, den niemand hat kommen sehen. Bekommen wir also einen absoluten Nobody, den das eigene Schicksal zum Handeln zwingt?

So spannend sich das alles anhört, so hängt doch die dunkle Wolke namens „Live-Service“ über Dragon Age 4. Meldungen über Multiplayer-Optionen und globale Quests tauchten erstmals im April 2019 auf. Ehrlich gesagt weiß ich nicht, ob mir das nach Anthem gefallen soll. Hier lasse ich mich aber überraschen, wie die Umsetzung wird und wie sich der Live-Service letztlich ins Spiel einfügt.

Die sichere Nummer: Mass Effect

Eine Ankündigung, um die ich mir keine Sorgen mache, ist Mass Effect: Legendary Edition. Sie ist für mich der Wohlfühlfaktor im aktuellen Bioware-Portfolio. Frei nach dem Motto: „Wenn es kriselt, bringen wir ein Spiel raus, das die Community an bessere Zeiten erinnert.“ Auch wenn die Neuauflage kein komplettes Remake, sondern lediglich eine Spielesammlung mitsamt Grafik-Update wird, halte ich dies für einen cleveren Schachzug.

Zum einen hält man so die Marke vor Mass Effect 5 im Gespräch, zum anderen holt Bioware eine neue Zielgruppe damit ab. Allerdings muss die technische Umsetzung hier natürlich stimmen, ansonsten könnte die Legendary Edition Nostalgie schnell in Zorn verwandeln und den nächsten Shitstorm heraufbeschwören.

Die große Unbekannte: Anthem Next

Okay, nachdem mich Mass Effect und Dragon Age noch recht optimistisch stimmen, rühren sich bei anderen Bioware-Projekten berechtigte Zweifel in mir. Nach dem gefloppten Start von Anthem Anfang 2019 versprach Bioware Besserung in Form eines gewaltigen Updates, das sowohl als Anthem Next als auch als Anthem 2.0 durchs Netz geistert. Bioware verspricht neue Schauplätze, frische Fraktionen und eine grundsätzliche Umstrukturierung des Loot-Systems und der Gameplay-Abläufe.

Klingt gut? Schon. Doch es stehen jede Menge Fragezeichen hinter dem Rework. Gab es noch 2020 regelmäßig Update-Postings, ist es inzwischen merkwürdig still um das Projekt geworden. Im Dezember 2020 verließ Studio Director Christian Dailey das Unternehmen. Er koordinierte die Arbeit von etwa 30 Mitarbeitern bei Bioware Austin. Was jetzt aus Anthem Next wird, ist unklar. Titel wie No Man's Sky zeigen, dass eine rigorose und konsequente Update-Politik einen zum Launch gefloppten Titel retten kann.

Ob das aber bei Anthem funktioniert, das inzwischen so viel Kredit verspielt hat, bleibt abzuwarten. Persönlich habe ich den Glauben an diese Marke längst verloren und befürchte, dass selbst ein komplett neues, besseres Spiel das Franchise nicht mehr retten könnte.

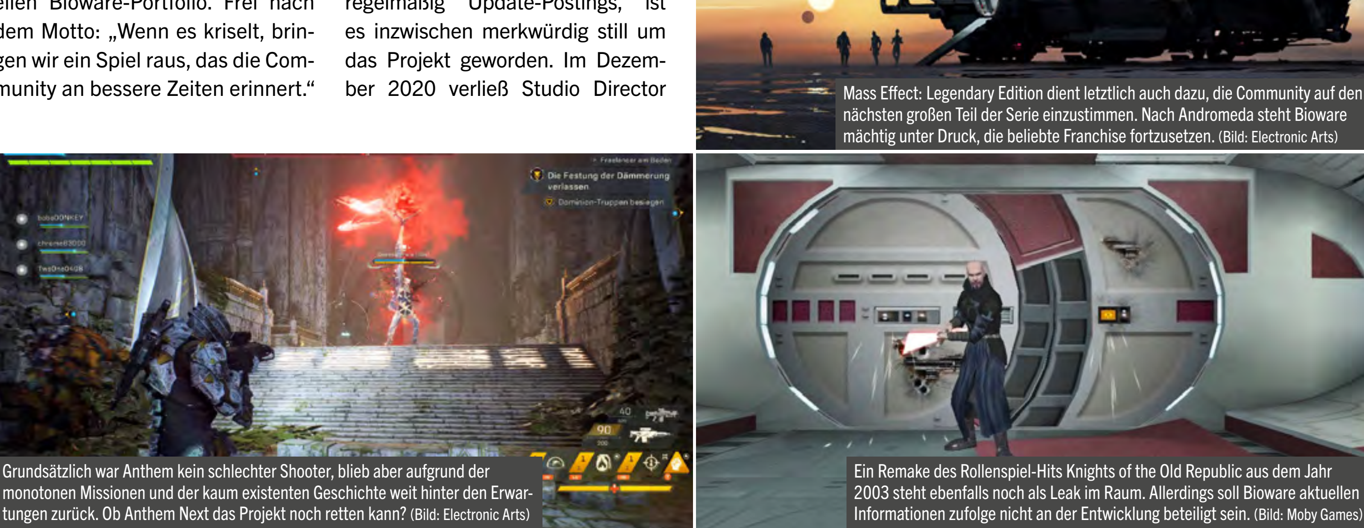
Alles wird gut?

Nach den vergangenen Jahren könnte man meinen, dass es bei Bioware ja eigentlich nur noch bergauf gehen könne. Vielleicht hat das Unternehmen intern auch Lehren aus den vergangenen Fehlern gezogen, und vielleicht wird ja alles so wie es früher einmal war. Pustekuchen! Immerhin wird auch Publisher Electronic Arts hier noch das eine oder andere Wörtchen mitzureden haben. Und auch wenn EA zuletzt wieder stärker auf die Kundenbedürfnisse einging, so erwarte ich doch, dass hier der eine oder andere Haken folgen könnte.

Fest steht: Das Unternehmen Bioware und die Mitarbeiter stehen unter extremem Druck. Die nächsten Projekte müssen abliefern und müssen profitabel sein. Ansonsten könnte Bioware nämlich das gleiche Schicksal blühen wie zuletzt eben Bioware Montreal und früher schon den Westwood Studios oder Maxis.

Allein der alten Zeiten willen wünsche ich mir, dass Bioware dieser Schritt erspart wird. Ja, inzwischen steckt ein ganz anderes Studio hinter dem Namen. Doch die Erinnerungen sterben bekanntlich zuletzt. Bioware hat bei mir noch eine Chance, muss dieses letzte Fünkchen Vertrauen allerdings auch erst einmal rechtfertigen. Gebt ihr Bioware noch eine zweite Chance? Ich für meinen Teil werde es zumindest versuchen. ❑

Mass Effect: Legendary Edition dient letztlich auch dazu, die Community auf den nächsten großen Teil der Serie einzustimmen. Nach Andromeda steht Bioware mächtig unter Druck, die beliebte Franchise fortzusetzen. (Bild: Electronic Arts)



Grundsätzlich war Anthem kein schlechter Shooter, blieb aber aufgrund der monotonen Missionen und der kaum existenten Geschichte weit hinter den Erwartungen zurück. Ob Anthem Next das Projekt noch retten kann? (Bild: Electronic Arts)

Ein Remake des Rollenspiel-Hits Knights of the Old Republic aus dem Jahr 2003 steht ebenfalls noch als Leak im Raum. Allerdings soll Bioware aktuellen Informationen zufolge nicht an der Entwicklung beteiligt sein. (Bild: Moby Games)



Egal wie deformiert die Gäste oder wie abgefahren die Umgebung: Objekte, die ihr aus dem echten Leben wiedererkennt, machen selbst die Bar in Zeno Clash eindeutig identifizierbar.

Verstehen ohne zu lesen: Storytelling in Videospielen

In Videospielen eine Geschichte zu erzählen, ohne viele Worte zu verlieren, gilt als hohe Kunst, egal ob das Ganze mit Musik, über die Umgebung oder durch eine interessante Bedienung geschieht. Wir unternehmen einen rasanten Exkurs in die Welt des kreativen Spieledesigns und geben anschauliche Beispiele.

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller

Manch einer von uns mag gigantische Story-Textblöcke, wie sie in CRPG-Titanen im Stil von Baldur's Gate oder Pillars of Eternity auftauchen. Ein anderer liebt die berühmten „Holotapes", die dem Spieler eine Geschichte erzählen, während er im Hintergrund weiterhin Aliens abknallt. Die hohe Kunst der Spiele-Erzählung ist jedoch ein Storytelling, das ohne viel Text oder Sprache auskommt. Getreu dem Prinzip ‚Show, don't tell' vermitteln gut designte Games dem Spieler ihre Geschichte durch Sound oder kreativ designte Umgebungen. Wir unternehmen einen Schlenker in die subtile Geschichten-Schmiede der Videospielewelt und verdeutlichen das Ganze für euch an anschaulichen Beispielen. Wer sich nach unserem Schnellkurs intensiver mit dem Thema beschäftigen will, dem empfehlen wir die Lektüre von GDC-Transkripten. Die Games Developer Conference, findet jährlich in San Francisco statt und bietet Entwicklern die Chance, sich untereinander auszutauschen. Ihr findet die Dokumente auf der Website www.gdcvault.com, samt einer übersichtlichen Suchmaske. Eine Warnung haben wir allerdings für angehende Spiele-Forscher: Stellt euch auf hundertseitige Mammut-Präsentationen ein. Doch dafür sind wir ja da! Folgt uns also auf einem kleinen und leicht verständlichen Exkurs in die Welt des Videospiele-Storytellings.

Die Fußstapfen unserer Vorgänger: Environmental Storytelling

Ihr wandert nach Arbeitsende durch ein gut gepflegtes Büro und haltet inne, als ihr vor euch eine zersplitterte Kaffeetasse bemerkt – irgendetwas stimmt hier nicht. In einer anderen Welt schleicht ihr durch die Intensivstation eines Krankenhauses; überall klebt Blut und im Hintergrund hört ihr ein leises Kinderweinen aus den Lüftungsschächten. In einem dritten Spiel durchquert ihr eine verfallene Burg, die immer noch die Schönheit vergangener Tage erahnen lässt. Alle drei Beispiele haben gemein, dass es die Umgebung ist, die hier eine Geschichte erzählt, anstatt das Ganze auf Briefe oder Zwischensequenzen auszulagern. Aufmerksame Leser haben sicher bereits bemerkt, dass kein Spiel komplett ohne Environmental Storytelling auskommt – es gibt jedoch einige Techniken, welche das Spielerlebnis und die Vermittlung der Geschichte zu gleichen Teilen verbessern.

Wenn ihr demnächst euer Lieblingsspiel startet, acht einmal auf die drei großen Kriterien, die ein gutes Environmental Storytelling ausmachen: Eine erkennbare Identität, ein gut integrierter narrativer Kontext und kompetentes Telegraphing. Designtechnisch gesehen bedeutet eine „Starke Identität", dass die Spielewelt als Teil eines großen Ganzen erkennbar sein muss. In einem unserer Beispiele ist die zerstörte Inten-

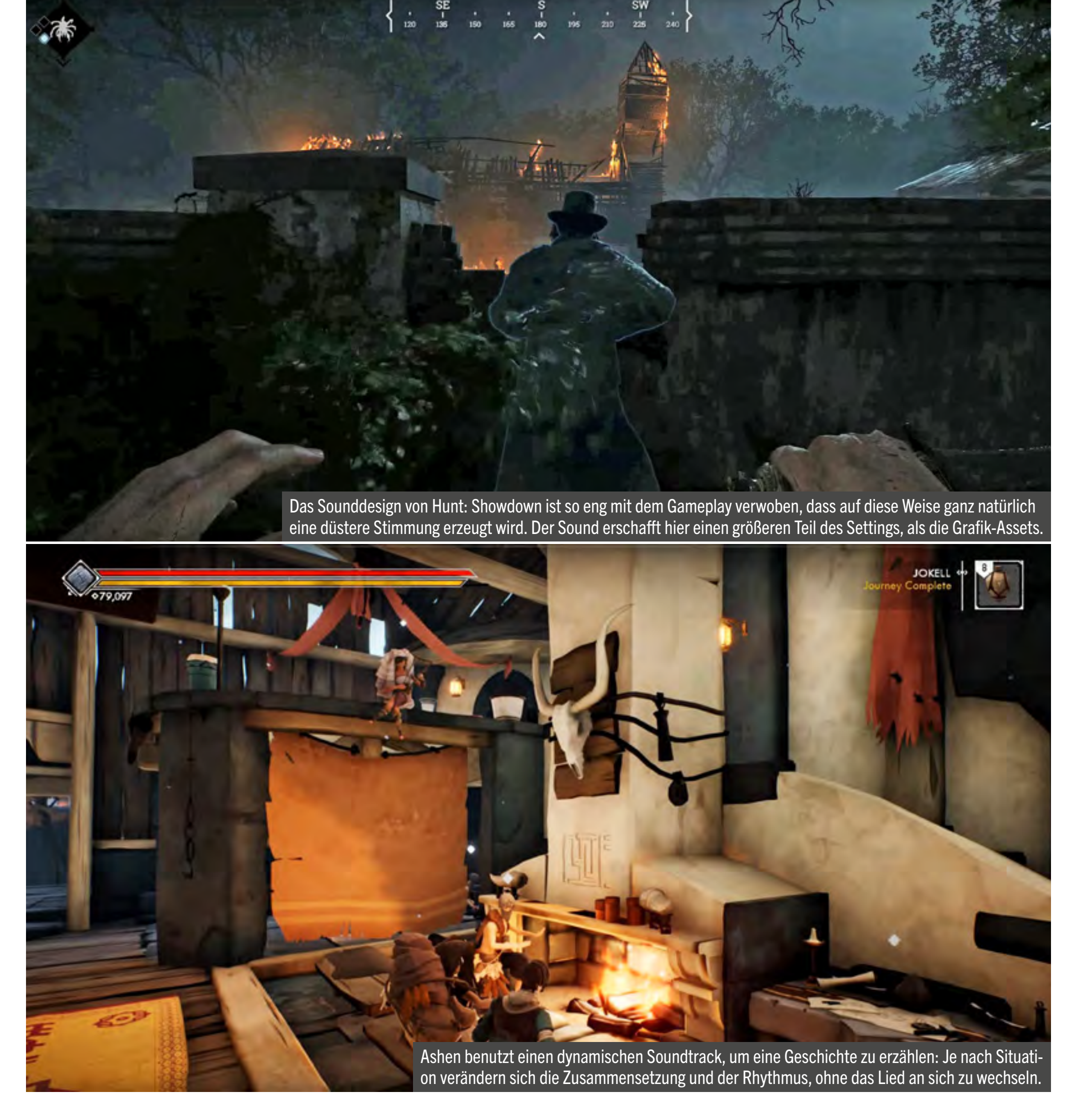


Uneindeutiges Environmental Storytelling funktioniert, wenn es absichtlich diffus gehalten wird. Dark Souls inspirierte eine ganze Generation an Spiele-Historikern.

sivstation ein Teil des Krankenhauses und ihr als Spieler beginnt automatisch damit, die Story in eurem Kopf zu konstruieren: Die Geschichte des Ortes, die Lebensbedingungen vor Ort und die Stimmung werden allesamt in Sekundenschnelle vermittelt. Selbst abgefahrene Spiele wie zum Beispiel Zeno Clash aus dem Jahr 2009 nutzen dabei in ihrer Fiebertraum-ähnlichen Umgebung Objekte, die wir aus dem realen Leben kennen: Eine Bar ist nur deshalb als Bar erkennbar, weil sie Objekte wie eine Theke, Tische und Barstühle beinhaltet.

Wenn nicht alles sofort eindeutig interpretierbar ist, muss das jedoch nicht schlecht sein. An dieser Stelle kommt der narrative Kontext ins Spiel: Dark Souls aus dem Jahr 2011 vermittelt mit seinem Level- und Kreaturendesign eine eindeutige Stimmung – durch die oft unklaren Hinweise in der Umgebung kamen Spieler jedoch zu sehr unterschiedlichen Schlüssen. Erst viel später konnten „Spiele-Archäologen“ die komplette Story zusammensetzen, was perfekt zu der mysteriösen Atmosphäre des Spiels passt. Wer seinem Spieler alleine durch das Leveldesign und die in der Umgebung verstreuten Hinweise die Möglichkeit gibt, sich die Geschichte selbst zu erschließen, schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe: Er steigert das Engagement des Spielers und gibt ihm das Gefühl, nicht „an der Hand gehalten“ zu werden.

Eine dritte Technik ist das sogenannte „Telegraphing“, welches den Spieler durch Hinweise in der Umgebung auf einen bevorstehenden Gameplayabschnitt vorbereitet. Darunter fallen zum Beispiel Dinge wie ein NPC-Begleiter, der in ein Minenfeld rennt oder ein Körper, der zur Hälfte in einem Säurefluss liegt. In beiden Fällen weiß der Spieler „Aha, ab jetzt muss ich mit diesen Hindernissen rechnen.“ Wer in Dead Space aus dem Jahr 2011 sieht, wie ein



Das Sounddesign von Hunt: Showdown ist so eng mit dem Gameplay verwoben, dass auf diese Weise ganz natürlich eine düstere Stimmung erzeugt wird. Der Sound erschafft hier einen größeren Teil des Settings, als die Grafik-Assets.

Ashen benutzt einen dynamischen Soundtrack, um eine Geschichte zu erzählen: Je nach Situation verändern sich die Zusammensetzung und der Rhythmus, ohne das Lied an sich zu wechseln.

Necromorph aus einem Lüftungsschacht kriecht, wird ab diesem Moment Lüftungsschächte mit anderen Augen sehen. In einem genialen Moment wird Isaac sogar von einem speziell für diese Gelegenheit spawnenden Necromorph angegriffen, während er an einer Crafting-Station steht. Das Ganze passiert nie wieder – das Telegraphing lügt also in diesem Fall! Es spielt auf diese Weise jedoch mit den Ängsten des Spielers und sagt ihm „Du bist hier nicht sicher. Nicht im Menü und nicht während des Craftings." Ihr erfahrt Dinge über eure Umgebung, die Bedingungen und die Gefahren auf dem Schiff, ohne dass jemand euch in einem Holotape mit zitternder Stimme sagen muss „Dieses Raumschiff ist extrem gefährlich!"

Gesprächsfreie Erzählungen: Auditives Storytelling

Neben dem Koloss des Environmental Storytelling gibt euch auch das oft unterschätzte Auditive Storytelling. Das bedeutet nicht, dass der Spieler die Geschichte einfach „erzählt bekommt". Stattdessen werden die Stimmung des Spiels, der Charakter von NSCs oder Emotionen durch subtile Soundeffekte vermittelt. Das kann zum einen das binaurale Audio in Hunt: Showdown aus dem Jahr 2018 sein: Durch eine spezielle Tontechnik wurde jedes Geräusch in dem PvPvE-Battle-Royale mit extrem hoher Richtungspräzision aufgenommen. Dadurch ortet ihr nicht nur eure Mitspieler sehr exakt – die Stimmung wird auch deutlich angespannter. In den Sümpfen von Louisiana wartet ihr nur auf ein Schmatzen, Kettenklirren oder das leise Klicken eines Lademechanismus und sofort explodieren in eurem Kopf Bilder des feindlichen Verstecks. Das Setting und die Sound-Mechanik arbeiten hier Hand in Hand.

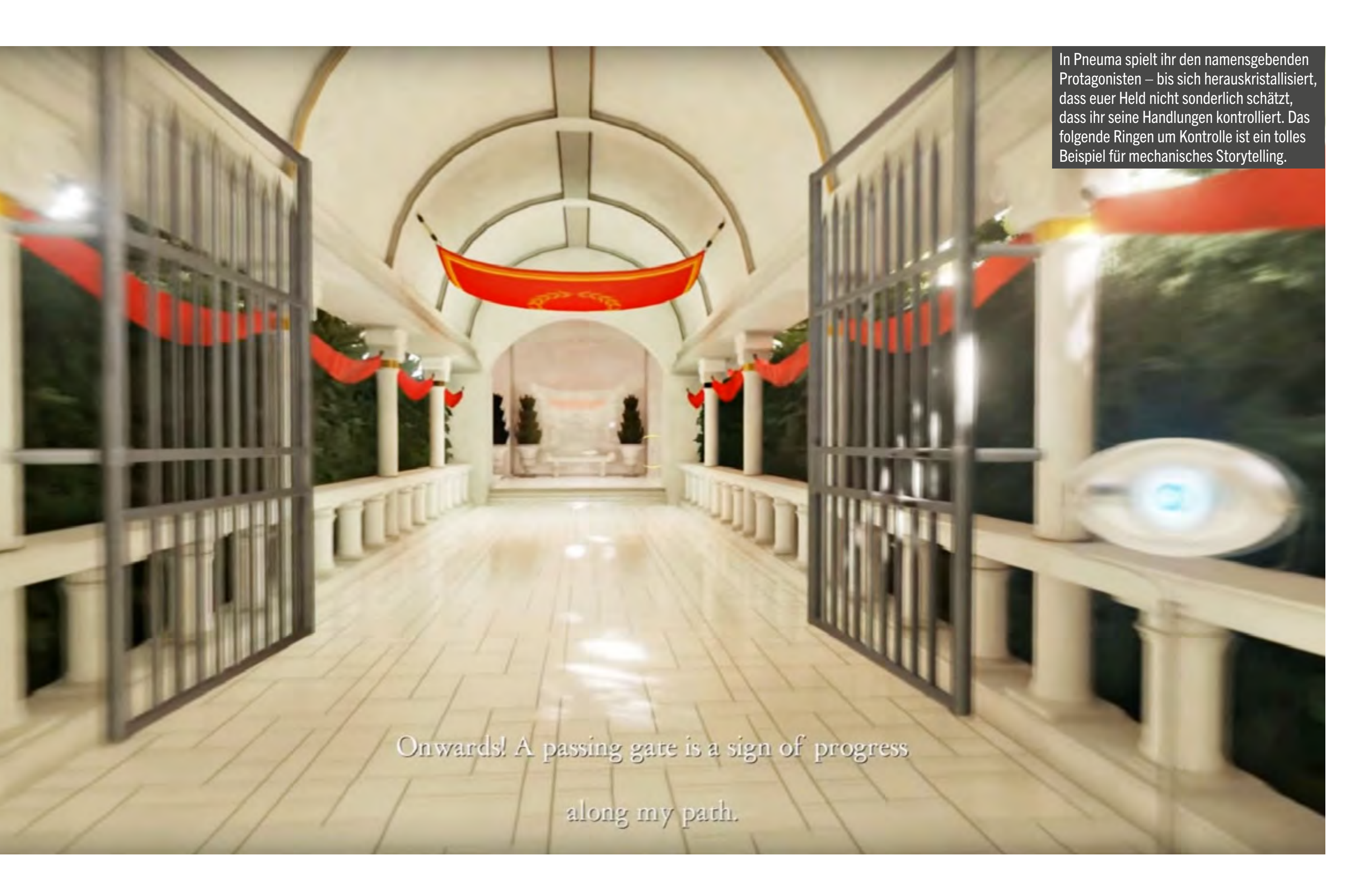
Zum anderen kann auditives Storytelling auch ruhige, emotionale Momente hervorbringen, wie zum Beispiel in dem Spiel Ashen aus dem selben Jahr. In dem Soulslike errichtet der Spieler eine Zuflucht, in der unterschiedliche NSCs Unterschlupf finden. Jeder der Charaktere fügt der Hintergrundmusik eine neue Note und ein unterschiedliches Instrument hinzu: Wer sich mit dem starken aber traurigen Schmied unterhält hört, wie sich langsam tiefe, basslastige Streichinstrumente in die Musik schleichen, während die mysteriöse Priesterin der Melodie in ihrer Umgebung helle Harfenlaute hinzufügt. Kämpfe fügen der Melodie plötzlich rollende Trommeln hinzu. Ein dynamisches und mit dem Gameplay verwobenes Sounddesign ermöglicht es dem Spiel, selbst in sehr technischen Momenten eine passende Stimmung zu vermitteln.

Die Illusion des freien Willens: Mechanisches Storytelling

Die letzte Kategorie ist die interessanteste und zugleich die schwierigste: Mit der Hilfe des mechanischen Storytellings kommuniziert das Spiel direkt mit euch, dem Spieler. Der in der Entwicklung so oft bemühte Kampfbegriff der „Player Agency" oder des „Spielerischen Selbstbestimmtheit" kommt hier voll zum Tragen. Wie könnte man die Hilflosigkeit des Hauptcharakters besser darstellen, als dem Spieler seine Bewegungsfreiheit zu nehmen? Falsch eingesetzt, wirkt das Ganze sehr bemüht – Folterszenen in denen der Spieler dem Geschehen nur hilflos zusehen kann, sind zum Beispiel kein mechanisches Storytelling, sondern eine klassische Zwischensequenz.

Ein gutes Beispiel für mechanisches Storytelling stellt Superhot VR aus dem Jahr 2016 dar. Hier werdet ihr zu Beginn dazu aufgefordert, eure „Loyalität zu beweisen". Ihr steht in einem leeren weißen Raum, nur eine Pistole schwebt vor euch in der Luft. Ihr könnt euch sicher denken, was eure mysteriösen Gebieter von euch wollen. Durch die VR-Umgebung ist es tatsächlich körperlich unangenehm, die Waffe zu nehmen und sie gegen euren eigenen Kopf zu richten. Das Setting und die Stimmung des Spiels wurden bereits mit dieser Zwei-Sekunden-Sequenz eindeutig vermittelt. In dem Puzzlespiel Pneuma aus dem Jahr 2015 erwacht ihr als unwissender Protagonist in einer Welt, die an den griechischen Olymp erinnert. Dementsprechend nimmt der Held an, dass er ein Gott sein muss – bis er erkennt, dass er von euch kontrolliert wird. Kurz darauf beginnt er sich gegen eure Kontrolle zu wehren, indem er sich gegen die Kamera stemmt oder versucht, eure „Befehle" zu ignorieren. Das Betteln und Schreien der Spielfigur wäre nur halb so effektiv, wenn sie nicht aktiv mit euch um die Kontrolle über ihren eigenen Körper ringen würde.

Ganz klar: In dieser kurzen Einführung haben wir lediglich die Oberfläche der Videospielvariante des „Show, don't tell" angeschnitten. Vergesst dabei nicht: Wenn ihr etwas zeigen könnt, anstatt es lediglich zu erzählen, habt ihr als Designer bereits so gut wie gewonnen. ❑



In Pneuma spielt ihr den namensgebenden Protagonisten – bis sich herauskristallisiert, dass euer Held nicht sonderlich schätzt, dass ihr seine Handlungen kontrolliert. Das folgende Ringen um Kontrolle ist ein tolles Beispiel für mechanisches Storytelling.